

# REVIEW: ARMED & DANGEROUS

# X<sup>A</sup>B

XBOX

Número 22  
Marzo de 2004  
5 euros

**MAFIA**

## MAGAZINE

Revista XBOX™ Independiente

## RALLISPORT 2 CHALLENGE

**WIP**

COMBAT ELITE  
WWII PARATROOPERS  
RICHARD BURNS RALLY  
METAL SLUG 3  
DARKWATCH  
MECHASSAULT 2



m k m  
PUBLICACIONES



8 424094 003570



00022



TONOS		
POLIFONICOS	MONOFONICOS	
EXITOS		
3032093	evanesce. bring me	3032096
3032094	evanesce. going	3032095
3032095	evanes. my immortal	3032096
3032096	i.park numb	3032097
3032097	i.park crawling	3032098
3032098	metallica frantic	3032099
3032099	metallica nothing...	3032100
3032100	beyonce me myself...	3032101
3032101	beyonce crazy in ...	3032102
3032102	prodigy weather	
Envíe: <b>PO</b> (esp) y el código		
3032103	d.bisbal buleria	3032070
3032104	andy/lucas y en tu...	3032071
no disp.	j.minguez down	3032072
3032106	f.perea la chica...	3032073
3032107	iguana t. olvidate	3032074
3032108	offspring hit that	3032075
3032109	canto loco crash	3032076
3032110	no doubt. its my life	3032077
3032111	usher you make ...	3032078
3032112	queco tengo	3032079
no disp.	vega grita	3032080
3032114	a.sanz regalame...	3032081
3032115	gladiator cine no disp.	3032082
3032116	exorcista cine	3032083
3032117	a.powers cine	3032084
3032118	mission imp. cine	3032085
3032119	pisca/rasca cine	3032086
no disp.	swat tv	3032087
3032121	simpson tv	3032088
3032122	at.madrid himno	3032089
3032123	real madrid himno	3032090
3032124	barcelona himno	3032091
3032125	queen champions	3032092



**5011**

**POR SMS**

**1** ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES **1**

**viawap** **viawap**

**2** ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES, RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A". Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL. **2**

**3** **806 488 569** **3**

**POR TELEFONO**

Compatibilidad: Válido para móviles  
multimedia con conexión WAP compatibles  
con todos los Módems. Consulta el manual de  
su móvil. Más información en  
[www.exwap.com](http://www.exwap.com)

**Motorola** 3200, 3300, 3310, 3315, 3320, 3350, 3360, 3368, 3388, 3390, 3395, 3410, 3510, 3515, 3520, 3530, 3535, 3550, 3560, 3570, 3575, 3580, 3585, 3590, 3610, 3620, 3630, 3635, 3650, 3660, 3680, 3685, 3690, 3710, 3720, 3750, 3760, 3765, 3770, 3780, 3790, 3800, 3810, 3820, 3830, 3835, 3839, 3845, 3855, 3865, 3890, 3910, 3915, 3920, 3925, 3930, 3940, 3950, 3960, 3970, 3980, 3990, 4010, 4020, 4030, 4060, 4070, 4080, 4090, 4100, 4110, 4120, 4130, 4140, 4150, 4160, 4170, 4180, 4190, 4200, 4210, 4220, 4230, 4240, 4250, 4260, 4270, 4280, 4290, 4300, 4310, 4320, 4330, 4340, 4350, 4360, 4370, 4380, 4390, 4400, 4410, 4420, 4430, 4440, 4450, 4460, 4470, 4480, 4490, 4500, 4510, 4520, 4530, 4540, 4550, 4560, 4570, 4580, 4590, 4600, 4610, 4620, 4630, 4640, 4650, 4660, 4670, 4680, 4690, 4700, 4710, 4720, 4730, 4740, 4750, 4760, 4770, 4780, 4790, 4800, 4810, 4820, 4830, 4840, 4850, 4860, 4870, 4880, 4890, 4900, 4910, 4920, 4930, 4940, 4950, 4960, 4970, 4980, 4990, 5000, 5010, 5020, 5030, 5040, 5050, 5060, 5070, 5080, 5090, 5100, 5110, 5120, 5130, 5140, 5150, 5160, 5170, 5180, 5190, 5200, 5210, 5220, 5230, 5240, 5250, 5260, 5270, 5280, 5290, 5300, 5310, 5320, 5330, 5340, 5350, 5360, 5370, 5380, 5390, 5400, 5410, 5420, 5430, 5440, 5450, 5460, 5470, 5480, 5490, 5500, 5510, 5520, 5530, 5540, 5550, 5560, 5570, 5580, 5590, 5600, 5610, 5620, 5630, 5640, 5650, 5660, 5670, 5680, 5690, 5700, 5710, 5720, 5730, 5740, 5750, 5760, 5770, 5780, 5790, 5800, 5810, 5820, 5830, 5840, 5850, 5860, 5870, 5880, 5890, 5900, 5910, 5920, 5930, 5940, 5950, 5960, 5970, 5980, 5990, 6000, 6010, 6020, 6030, 6040, 6050, 6060, 6070, 6080, 6090, 6100, 6110, 6120, 6130, 6140, 6150, 6160, 6170, 6180, 6190, 6200, 6210, 6220, 6230, 6240, 6250, 6260, 6270, 6280, 6290, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350, 6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430, 6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510, 6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590, 6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670, 6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750, 6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830, 6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910, 6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990, 7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070, 7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150, 7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000.

**Vodafone** 3300, 3310, 3320, 3330, 3340, 3350, 3360, 3370, 3380, 33

[illegible]

**PIROPOS** envía: **PIROPOS**

TE DIREMOS como...



Compatibilidad

válido para todas las marcas y modelos de móviles

**HUMOR** envía: CHISTE

**LOS MEJORES CHISTES**

*Ja Ja Ja*

Compatibilidad

válido para todas las marcas y modelos de móviles

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en [www.exwap.com](http://www.exwap.com)

**¡SORPRENDETE!**  
**ENVIAR A TUS COLEGAS**



**ES MUY FÁCIL!**

Envía: COLEGA (espacio) palabra clave (espacio) código de producto (espacio) y el número de móvil de tu colega  
El móvil que voy a recibir el producto, debe ser compatible con el mismo. Compruebe la compatibilidad antes de comprarla.  
envíalo.

**COLEGA COL 3906904 648987534**



**Editor**

Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

**Director editorial**

Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

**Director técnico**

Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

**Consejo de redacción**

Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),

J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

**Secretaría de redacción**

Yolanda Díaz

**Redactores y colaboradores**Malascuernas, SirBruce, Jorge Núñez,  
Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Ozuteki,  
Kiko, Alberto Ballestín, Xcast**Fotógrafos:** E. Fidalgo, S. Cogolludo**Ilustración de portada:** Paco Limón**Diseño y Maquetación:** MARRO Estudio

(marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76

**WebMaster:** Internet Factory**REDACCIÓN**

Avda. Del Generalísimo, 14 - 2º B

28660 Boadilla del Monte

Madrid

Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53

Fax.: 91 633 25 64

e-mail: xbm@mkm-pi.com

**PUBLICIDAD**

Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)

Tel.: 91 632 38 27

**SUSCRIPCIONES**

Ignacio Sáez

Tel.: 91 632 38 27

Fax: 91 633 25 64

e-mail: suscripciones@mkm-pi.com

**Precio de este ejemplar:** 5 euros**EDITA:**  
Publicaciones  
Informáticas MKM**Impresión:** Gráficas Monterreina**Distribución:** España**Revista de videojuegos**

Depósito legal: M-11094-2002

**> Reservados todos los derechos**

Se prohíbe la reproducción total o parcial por ningún medio, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabados o cualquier otro sistema, de los artículos aparecidos en este número sin la autorización expresa por escrito del titular del Copyright. Todos los derechos reservados. La reproducción de cualquier forma, en cualquier idioma, en todo o parte sin el consentimiento escrito de Publicaciones Informáticas MKM, queda terminantemente prohibida.

Made in Spain










**EDITORIAL****DOS AÑITOS... Y TAN CONTENTOS**

No todos los meses tenemos la suerte de poder probar juegos de tantos géneros diferentes y quedar satisfechos en todos los aspectos. Uno de los que más horas nos ha quitado por aquello de la novedad y la posibilidad de intentar un tiempo mejor cada vez ha sido RalliSport Challenge 2. ¡Qué buen trabajo el de Digital Illusions! Esperábamos un buen juego y con un apartado online bien adaptado, pero es que RSC2 ha sobrepasado todas nuestras expectativas y lo eleva directamente a la categoría de 'must have' y eso que todavía no ha pasado por las manos de todos nuestros redactores que decidirán qué numerito acompaña al cuadradito de nota en ejemplares posteriores de XB. Pero no menos horas nos ha quitado Splinter Cell: Pandora Tomorrow, a cuyo apartado Live tuvimos ocasión de jugar en el último instante de edición de esta revista... Aproveñonao bien, engordad, comprad aceite, agua y pilas, porque de aquí a final de mes (cuando llegue Splinter Cell 2 a las tiendas) tendréis que decidir recluirlos en vuestro habitáculo de juego para jugar a un título con tanta carga adictiva.

Pero además, marzo llega con una serie de recomendaciones claras en el catálogo de nuevas adquisiciones: Armed & Dangerous, un shooter en tercera persona con grandes dosis de violencia y, sobre todo, de humor; Príncipe de Persia, el juego que sin salir en Xbox ha vendido un millón de copias en todo el mundo, un clásico del PC reinventado para consola con muchísimo acierto por parte de Ubi Soft que ya planea una nueva entrega; Dead Man's Hand, por fin un shooter con argumento del Oeste y con buena crítica de nuestro mordaz Malascuernas (¡vaya cable este mes!). Y Deus Ex 2: Invisible War, y Beyond Good & Evil, y 007: Everything or Nothing, y hasta Pitfall Harry: The Lost Expedition... muchos nombres que sólo aportan más títulos de calidad a nuestra consola.

Saber que ya cumplimos dos años no nos hace mejores, sólo nos hace más expertos, pero en cada número seguimos sorprendiéndonos por las pequeñas genialidades que se inventan en este micro-mundo de los videojuegos.

**NOSOTROS SOMOS NOSOTROS**

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
		
MALASCUERNAS	SIRBRUCE	JORGE NÚÑEZ
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
		
URASHIMA	JETULIO	OZUTEKI
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin darse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nació este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.
		



## FIRST LOOK

Pag. 8

## NOTICIAS

Pag. 10

## XBOX KANKEI

Pag. 16

## PREVIEWS

RALLISPORT CHALLENGE 2

Pag. 32

MAFIA

Pag. 42

SPLINTER CELL 2

Pag. 46

PUYO POP

Pag. 50

MTX MOTOTRAX

Pag. 52

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Pag. 54

NHL RIVALS 2004

Pag. 56

R: RACING

Pag. 58

TENCHU 2

Pag. 60

## REVIEWS

ARMED & DANGEROUS

Pag. 62

PRÍNCIPE DE PERSIA: LAS

ARENAS DEL TIEMPO

Pag. 66

DEAD MAN'S HAND

Pag. 70

SPAWN ARMAGGEDON

Pag. 72

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Pag. 74

MANAGER DE LIGA 2004

Pag. 76

BALDUR'S GATE 2

Pag. 78

007 JAMES BOND:

TODO O NADA

Pag. 80

BEYOND GOOD AND EVIL

Pag. 82

PITFALL HARRY: THE LOST  
EXPEDITION

Pag. 84

WRATH UNLEASHED

Pag. 86

CONAN

Pag. 88

CORDLESS CONTROLLER

Pag. 90

## WORK IN PROGRESS

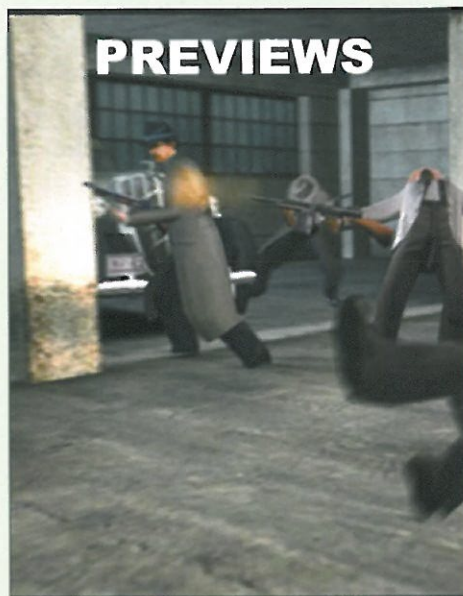


Pag 24  
DARK WATCH



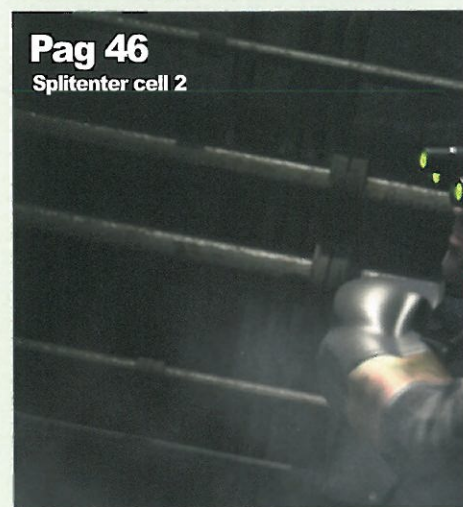
MECHASSAULT 2 Pag 26

## PREVIEWS

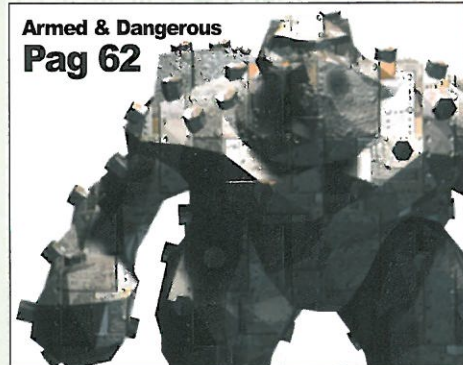


Pag 46

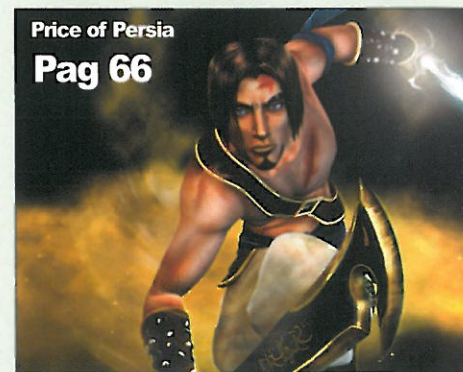
Splitenter cell 2



Armed & Dangerous  
Pag 62



Price of Persia  
Pag 66





Pag 42

MAFIA

# REVIEW: ARMED & DANGEROUS

# XBOX

## MAGAZINE

Revista XBOX™ Independiente

Número 22  
Marzo de 2004  
5 euros

MAFIA

WIP

COMBAT ELITE  
WWII PARATROOPERS  
RICHARD BURNS RALLY  
METAL SLUG 3  
DARKWATCH  
MECHASULT 2

# RALLISPORT 2

## CHALLENGE



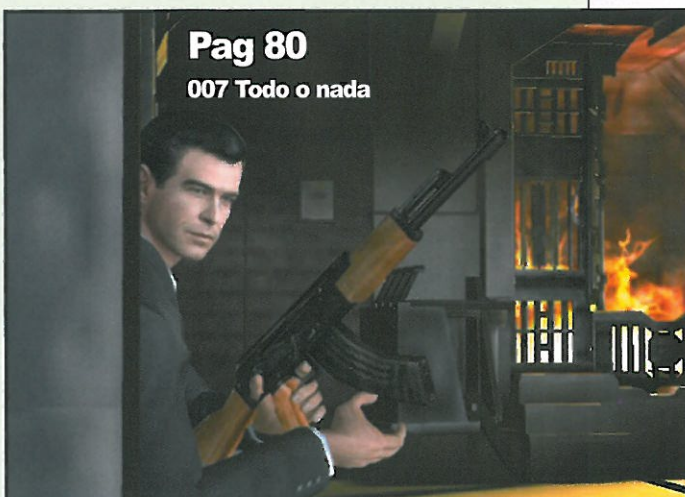
## REVIEWS

Pag 70

Dead Man's hands

Pag 80

007 Todo o nada

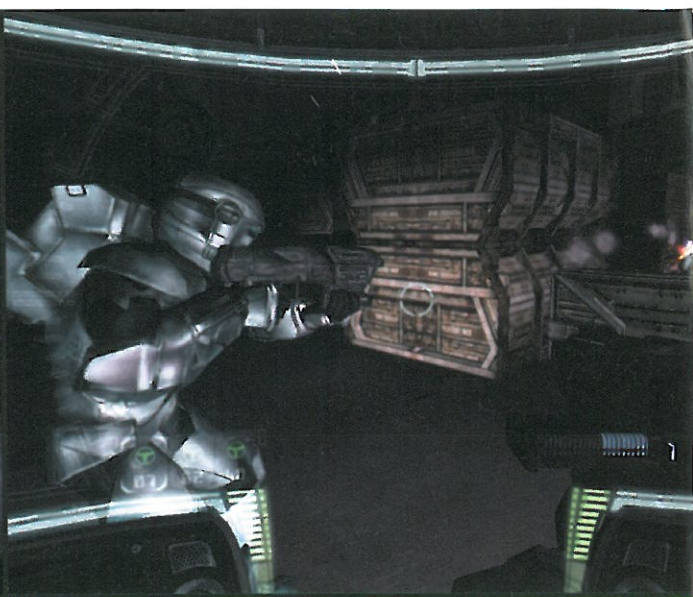




# PRIMER VISTAZO







## Republic Commando

Es cierto que no somos demasiado fans, últimamente, de muchas de las producciones que salen al mercado al calor de la saga galáctica más famosa del cine, pero hay que reconocer que, entre un gran número de títulos menores, el rancho Skywalker y la gente de LucasArts está dando verdaderas joyas últimamente. KOTOR es la primera prueba de que el universo Star Wars no estaba tan acabado y, ahora, este Republic Commando nos ha vuelto a convertir en los freakis que siempre fuimos. Así, hemos desempolvado nuestros sables luz y nuestras miniaturas de la Guerra de las Galaxias, que vuelven a lucir en lo más alto de nuestras estanterías. Dicen que Republic Commando, un shooter de acción táctica en el cual nos metemos en la piel de un soldado clon de la República Galáctica, es el prólogo perfecto que el señor Lucas ha ideado para el último capítulo cinematográfico de esta magna obra de la ciencia ficción. Esto ya es suficientemente interesante para adquirir este juego, además del impresionante aspecto gráfico que presenta y la impresionante adicción y jugabilidad que promete. Ahí van sus últimas imágenes publicadas.





## LLEGA XBOX LIVE 3.0

Con el segundo aniversario de Xbox en el mercado europeo y el primer año cumplido desde que se lanzó Xbox Live, la tercera versión de la plataforma de juego online está preparada para que se estrene a lo largo

de este mismo mes de marzo. Y si afirmamos esto con rotundidad es porque lo afirmó David Duford, el responsable de Xbox para Francia. Las características concretas con que contaremos en Xbox Live 3.0 son:



### Voice Mail in UIX Friends

Tendremos la oportunidad de enviar mensajes de voz para que nuestros amigos se unan a las partidas. Esto permitirá dar mucha más información sobre el tipo de partida, los participantes con que contará, etcétera.

### Title Managed Storage

Existe un tratamiento de los títulos y la información de cada usuario de carácter global. De esta forma se almacenan muchos datos sobre las configuraciones de los juegos de cada usuario lo cual facilita las cosas a la hora de elegir nuestras preferencias y demás. Almacenará 32 KB para cada jugador.

### Family Title ID

Las sagas podrán ser continuadas gracias a este elemento que nos permite traspasar todo tipo de información, datos como personajes, equipos personalizados, y demás entre los juegos de una misma saga (Amped, NBA Inside Drive, RalliSport Challenge,...)

### Teams

El juego online sin clanes no es nada divertido. Con Xbox Live 3.0 podremos crear clanes de usuarios entre las sesiones de las partidas, si bien es cada juego el que determina su inclusión o no.

### Competitions

Las competiciones eran algo lógico y fácil de crear tras el éxito de XSN Sports. Tanto los jugadores como de forma oficial por parte de los creadores del juego, se pueden crear sesiones de competición... pero sin tener que registrarnos y todo eso en una web como en XSN Sports.

### Messaging

La mensajería se renueva y al comunicador de voz se le unen los mensajes de texto entre equipos y jugadores.

### New Xbox Live Statistics Features

El sistema de estadísticas contará con una gran cantidad de mejoras.





Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.



**Microsoft**  
game studios

Impresionables a todos. Project Gotham Racing<sup>2</sup> es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox Live<sup>™</sup> y enséñales quién eres tú. En PGR<sup>2</sup> demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR<sup>2</sup>, ganar nunca ha estado tan bien visto.



**PROJECT GOTHAM**  
RACING 2



it's good to play together

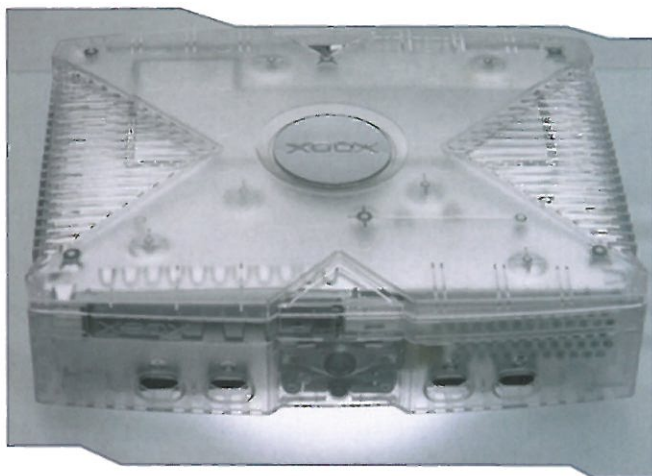
[www.xbox.com/pg2](http://www.xbox.com/pg2)



**SALEEN**

Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.





■ El espectacular recubrimiento de la consola hará que actuales poseedores de una Xbox 'piquen' con otra.

## XBOX CRYSTAL, LUJO XBOX

**H**ace unas semanas nos sorprendieron las noticias que hablaban de la fabricación de una consola Xbox especial. Sus características "especiales" eran su color, totalmente transparente, y su disco duro de 20 Gb, frente al habitual de 8 Gb de las consolas convencionales. Pero Microsoft salió al paso y con un comunicado oficial aclaró que la consola sí sería transparente, sí se llamaría Xbox Cristal y, lo más importante, no contaría con un disco duro superior al de las consolas convencionales. La consola que saldrá esta primavera en una edición limitadísima y se

convertirá en un objeto de deseo para muchos jugadores cuando vean que por sólo 199 euros pueden llevarse a casa dicha consola y dos mandos también translúcidos.

Michel Cassius, Director Senior de la Plataforma Xbox y Director de Marketing, señaló: "La nueva Xbox Crystal es un símbolo de tecnología y diseño que cualquier jugador se sentiría orgulloso de poseer. Tener la posibilidad de ver el corazón de Xbox a través de su carcasa transparente es algo único y estamos seguros que los jugadores querrán tener una en su casa".

## HALO 2: EL RETRASO DEFINITIVO

**D**espués de que todas nuestras esperanzas se hubieran depositado en este E3 de 2004 y en la posibilidad de que Halo 2 fuese el gran juego de la feria, la revolución y que pudiésemos disfrutar jugando en Los Ángeles para verlo salir pocas semanas después en todo el mercado. Es decir, habíamos planificado un retraso de un par de meses y en lugar de las alegres previsiones que lo situaban en las listas de lanzamientos de abril, lo llevábamos hasta junio. Pero no. La realidad es mucho peor y nos muestra que Halo 2 sólo estará

disponible a final de año, para la campaña navideña. El secretismo de Bungie es tremendo y han asegurado que irán proporcionándonos información a medida que se acerque el lanzamiento. De momento podemos ver la primera imagen del juego en su modo multijugador... y quita el hipo.

Y lo que hace unos días sólo era un rumor se ha confirmado. Steve Vai colabora con su guitarra en la banda sonora de Halo 2 que está compuesta por Marty O'Donnell y producida por Nile Rogers.

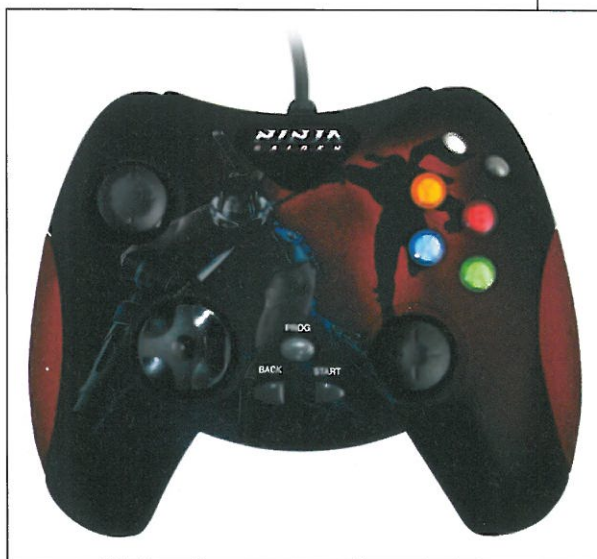
## Y NINJA GAIDEN NO PODÍA SER MENOS

**C**omo otro de los grandes juegos que se espera para esta temporada, Ninja Gaiden se retrasa constantemente en su lanzamiento (estaba previsto para noviembre). Está previsto que a lo largo de este mes tengamos muchas más noticias del título. Sólo gracias a la publicación japonesa Famitsu y la demo del juego que se distribuyó hace unas semanas con ella podemos saber algo más del título. Y como la piratería sigue al orden del día en Xbox, la demo ha llegado hasta este lado del mundo también... y no precisamente empaquetada con la revista nipona.

Lo que no tenemos tan claro que llegue a nuestro país es el mando exclusivo desarrollado para el juego. Se trata de un mando convencional al que se le han añadido algunas funciones de programación de tareas (con el mundial 2002 ya salió un mando similar, pero de pocas garantías). El mando, eso sí, está decorado con motivos del título para los jugadores más freakis.



■ En esta imagen del modo multijugador podemos ver los clásicos equipos azul y rojo en combate.





## DIVERSIDAD EA

**E**l listado de lanzamiento de Electronic Arts puede que no agrade a todo el mundo, pero es difícil no encontrar algún juego de Xbox que no entre en nuestros géneros preferidos. Para empezar se acaba de anunciar el desarrollo y publicación de un juego de acción (más superhéroes) con Catwoman como protagonista. Un arcade de los clásicos que tiene pinta de seguir los pasos de Spawn, aunque ojalá se fijase mucho más en 007 James Bond: Todo o Nada. Sin salir de la acción, pero cambiando de cámara nos encontramos con Breakdown. El título desarrollado por Namco en el que nos meteremos de lleno en un beat'm up en primera persona (un género muy

poco usual, casi diríamos que inédito) que no ha sido recibido como título rompedor en Japón y que, posiblemente, en nuestro país pase como un juego más.

Pero el listado cuenta con algunos de los grandes. En primer lugar un FIFA dedicado a la Eurocopa que se acerca y se celebrará en Portugal este junio. FIFA EURO 2004 es un candidato a líder de ventas este verano.

Y por último el gran fichaje de EA, un título que tanta gloria ha dado a Acclaim y que ahora explotará Electronic Arts. BurnOut 3, carreras de coches salvajes con una física en los vehículos espectacular y una recreación del tráfico como en ningún otro juego.

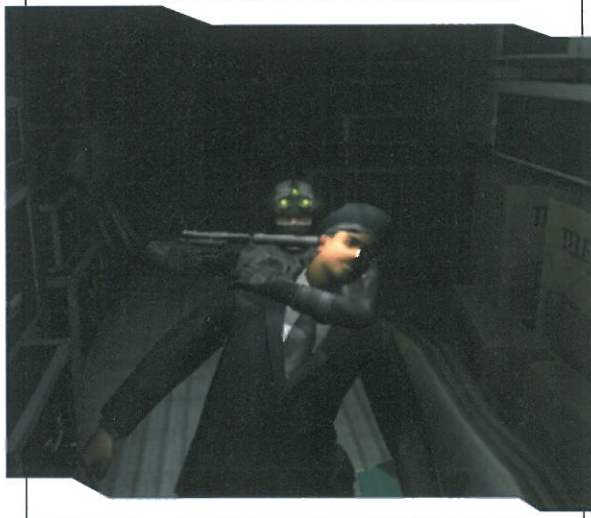


■ Ya van tres entregas de BurnOut y en esta ocasión el modo online sólo se disfrutará en la versión de PS2.

## SPLINTER CELL EN EXCLUSIVA

**E**l lanzamiento de Splinter Cell: Pandora Tomorrow está previsto para finales de este mes. Eso sí, sólo en Xbox. Y si esto es así es porque la desarrolladora francesa decidió escribir el código del juego sobre su plataforma más potente para luego hacer el port a las otras. Es decir, desarrolló Splinter Cell: Pandora Tomorrow para Xbox. Y con el espectacular resultado obtenido en la consola de Microsoft no quieren que un par de meses de precipitación hagan que el port sea demasiado básico para PS2 y GC. Es decir, que los usuarios de PS2 y GC tendrán que esperar para ver lucir tan bien (no creemos que llegue nunca a la calidad de Xbox, ni la gente de Ubi tampoco creemos que pueda opinar que sea posible) como en la versión de la consola de la equis. Y mientras los usuarios de otras plataformas esperan, los de Xbox habrán acabado el juego, habrán podido disfrutar de las modalidades online con Xbox Live y habrán descargado multitud de contenidos extra. De hecho, con la versión beta del juego ya hemos podido descargar nuevos contenidos, tales como nuevos mapas (hay uno de un Hospital de montaña muy trabajado).

■ Pandora Tomorrow se convierte en el primer juego que combina primera y tercera personas en el mismo juego.



## Y MÁS EXCLUSIVAS: RIDDICK

**E**sta vez es una exclusiva de verdad ya que el juego llegará "Sólo para Xbox" este verano y estará basado en la película de acción futurista "The Chronicles of Riddick" en la que el protagonista (que esta vez no es el bueno de la película) trata de escapar de la cárcel de Butcher Bay (la película también llegará este verano a las pantallas de cine). En el argumento del juego nos encontraremos con la llegada de Riddick a la cárcel (dividida en tres niveles de seguridad distintos) y su exploración del entorno para conseguir huir de

una penitenciaría con condiciones de seguridad tan altas. De hecho los tres niveles: superficie (Nivel Max), subsuelo (Nivel Doble Max) y Torre (Triple Max) serán el reto al que se tenga que enfrentar realmente nuestro anti-héroe y para ello contamos con una habilidad muy especial: podremos ver en la oscuridad. Por el aspecto de las primeras imágenes podemos asegurar que las iluminaciones dinámicas, las sombras y el trabajo con las texturas más avanzadas ha sido enorme en el equipo de desarrollo escogido por Vivendi para el título.



■ Si el protagonista del juego puede ver en la oscuridad es gracias a unos implantes.



## OBSCURE

**M**icroïds ha anunciado que la desarrolladora que trabaja para ellos HydraVision trabaja en el desarrollo, el juego llegará antes de final de año a Xbox, de un survival horror de los que dan miedo de verdad. Y para empezar nos cuentan que se trata de un juego con argumento de película de terror adolescente americana... es decir, chicas que corren y se caen, ruidos extraños, casas demasiado tenebrosas, amigos muy extra-

ños... Datos concretos sobre la jugabilidad del título nos hablan de que podremos utilizar a cada uno de los cinco personajes que forman el plantel de protagonistas, incluso podremos optar porque nos siga algún otro compañero en el modo cooperativo o usando la IA del juego pero con la opción de actuar con algunas órdenes sobre el comportamiento de nuestro compañero de aventura. La misión muy clara. Además de sobrevivir, debere-

mos explorar todo el colegio en el que transcurre la acción y averiguar a qué se deben los extraños sucesos que están aconteciendo. Para ello podremos interactuar con casi todos los objetos del escenario e incluir algunos de ellos en nuestro inventario. Nuestra mejor arma: la luz. Parece que sólo esto mantendrá alejados a los monstruos de nuestro camino y por ellos será importante contar con pilas siempre a



## LANZADA LA WEB DE THIEF

**T**hief: Deadly Shadows, el juego de acción y aventura para PC y Xbox, que está siendo desarrollado por Ion Storm, estará disponible en nuestro país en los formatos PC y Xbox a lo largo de 2004. Pero, para que la espera se haga mucho más corta, Eidos ha anunciado hoy el lanzamiento de la página web oficial del juego. En ella podemos encontrar materiales gráficos del juego, detalles sobre sus características esenciales, materiales de arte y varios vídeos.

El maestro ladrón Garrett ha vuelto y con mucho más poder que nunca. Sin aliados, nuestro protagonista se halla sólo ante la oscuridad de la Ciudad y las

fuerzas antiguas que tratarán de acabar con él. Acompaña a Garrett en un apasionante viaje a su mundo y descubre a su lado todos los secretos que alberga la Ciudad.

La página se actualizará regularmente con información relativa al videojuego, imágenes, salvapantallas, vídeos, detalles de los escenarios y citas extraídas de "La Psicología del Asesino". Los seguidores de la saga en todo el mundo podrán ver reflejadas sus propias impresiones en los foros y aquellos que se registren en el portal recibirán de forma puntual newsletters y contenidos exclusivos. [www.thiefgame.com](http://www.thiefgame.com)



■ Ion Storm, el mismo grupo de desarrollo de Deus Ex II, está bajo el trabajo realizado con Thief.

## HITMAN CONTRACTS TIENE WEB

**D**escubre el nuevo arsenal armamentístico del Agente 47 y participa en una competición consistente en identificar un arma en base a su correspondiente efecto de sonido. Los ganadores recibirán un exclusivo reloj de Hitman: Contracts.

Hitman: Contracts explora la oscura psicología del asesinato como forma de vida y promete ser el episodio más inquietante de la serie. El juego ofrece toda la carga de acción de la saga y misiones llenas de momentos de suspense con una mayor variedad de formas de conseguir el asesinato perfecto. Un incrementado arsenal de armas de fuego, armas de combate cuerpo a cuerpo y nuevos movimientos de derribo de adversarios estarán a disposición del jugador permitiéndole la realización de un amplio espectro de "golpes".

Desarrollado por lo Interactive, Hitman: Contracts estará disponible para PlayStation 2, Xbox y PC en la Primavera de 2004. [www.hitmancontracts.com](http://www.hitmancontracts.com)



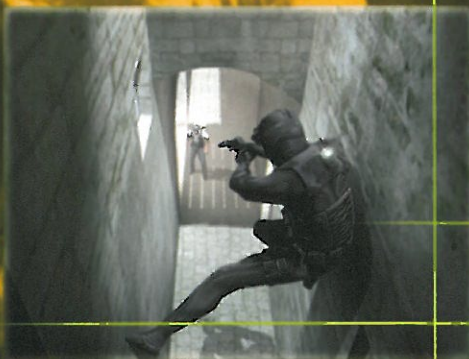
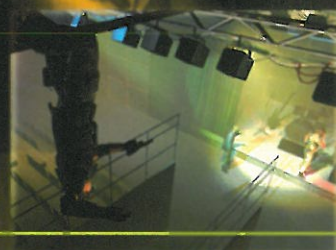
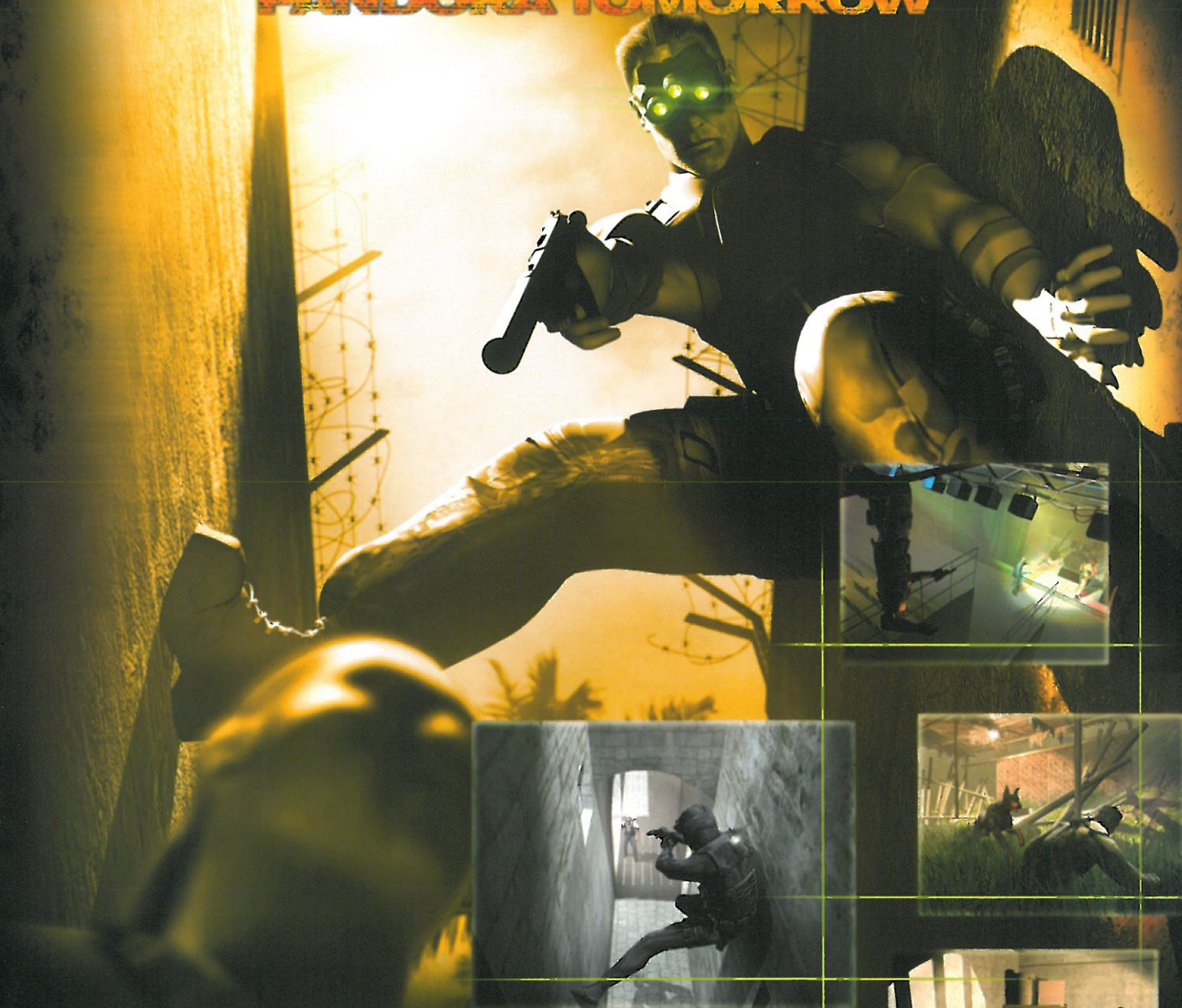
■ La web nos estará informando constantemente de las últimas novedades.



TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL<sup>®</sup>

## PANDORA TOMORROW



# Usa la oscuridad

12+

XBOX

XBOX  
LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



© 2004 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas comerciales registradas de Ubisoft Entertainment en USA y/o otros países. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Microsoft, Xbox, el logo de Xbox y Xbox Live son también marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en USA y/o otros países. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE y EL LOGO DE NINTENDO GAMECUBE SON MARCAS COMERCIALES REGISTRADAS DE NINTENDO. "B" y "PlayStation" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados.

[www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)

UBISOFT

UBISOFT, Complejo Europa Empresarial, Edificio Londres, Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª, Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas, Madrid. Tel.: 00 34 916 404 600. [www.ubisoft.es](http://www.ubisoft.es)



## Así somos... los jugadores de XBOX

**H**ace ya algunas semanas recibimos los resultados de un estudio encargado por Xbox a una consultora inglesa sobre el comportamiento de los jugadores de videojuegos en toda Europa. Ahora hemos conseguido que nos den muchos más datos y corroboramos cosas como que los videojuegos siguen siendo cosa de uno solo contra

el mundo a pesar de que el juego online y las partidas con uno o más amigos se van haciendo habituales. Que si hay que jugar en grupo no hay mejor número que cuatro jugadores, o que los holandeses son los que más pasan del tema de jugar con amigos y prefieren encerrarse en su cuarto a disfrutar ellos solos del juego. Que los

españoles no somos ni los más freakies, ni los que más pasamos de los videojuegos, sino que estamos en el justo medio... pasamos unas 7 horas semanales delante de algún tipo de videojuego (tanto ellos como ellas... y esto sí nos deja muy sorprendidos). Pero hay más datos... los resumimos en 10 preguntas clave.

### CÓMO SOMOS LOS JUGONES EN DIEZ PREGUNTAS

#### ¿Te gusta más jugar solo o acompañado a videojuegos en una consola o en el ordenador?

Jugar solo (85 % de los encuestados). Aunque a muchos de ellos les gustaba también jugar con uno (30 %) o varios amigos (21 %). En realidad un 66 % prefiere jugar solo, un 18 % con un amigo y un 16 % con un grupo de amigos.

#### ¿Si juegas en grupo cuál es el número ideal de jugadores?

Cuatro

¿Y en España preferimos jugar solos o acompañados?

Pues al 92 % le gusta jugar solo, pero existe un 37 % al que también le gusta jugar con un amigo y un 19 % con un grupo de amigos.

#### ¿Cuánto tiempo empleas en los videojuegos?

En una semana normal y corriente, sin vacaciones ni nada raro por el medio la media es de siete horas.

#### ¿En España también siete horas?

En España la media de horas dedicadas a los videojuegos es de siete.

#### ¿Has llegado a hacer amigos jugando a algún videojuego?

Las cifras dicen que el 5 % de los jugadores hace amigos, si bien es más fácil para aquellos que juegan a través de Internet. Madrid es una de las ciudades más populares para hacer amigos, después de Londres. Barcelona es la cuarta después de Manchester.

#### ¿Pero es tan fácil con Internet?

Pues el 13 % de los jugadores españoles han hecho amigos a través de

Internet. Y hasta un 9 % de esas amistades resultan estar en otros países fuera de España.

#### ¿Y qué te da un amigo de este tipo?

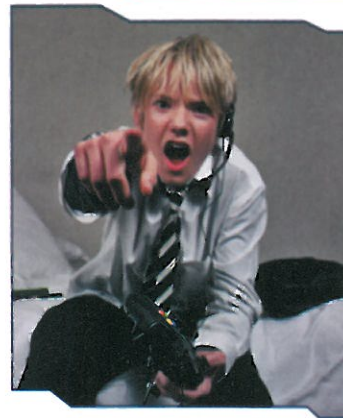
El 42 % dice que es más fácil hacerte un amigo en un juego y encontrarle para jugar que hacer que un amigo tuyo juegue offline contigo a un juego de ordenador. Además el 29 % dicen que no se interesan por los problemas externos del otro con lo que son meramente compañeros de juego.

#### ¿Y las relaciones con gente que conoces sólo de jugar... pueden llegar al amor?

Las cifras son bajas... vamos, no es el mejor método de ligue, pero existe. Ocho de cada cien jugadores han llegado a intimar de alguna manera con otros jugadores. Y, lo que es más increíble, las chicas jugadoras suelen ser más proclives a estos asuntos, un 10 % frente a un 5 % de hombres.

#### ¿Pero tan rara es la gente que jugamos a videojuegos?

Las cifras no dicen esto ya que sólo un 3 % de la gente entrevistada tenía como único interés y actividad de ocio el mundo de los videojuegos. El otro 97 % tenía otro montón de actividades ligadas a su vida. Y hasta la mitad de ellos practican deporte... no son sólo seres con gafas pegados a un ordenador o el mando de una consola. Además los españoles somos de los más normalitos de Europa ya que dedicamos más tiempo que el resto a hacer otro tipo de cosas con nuestros amigos.



#### ¿QUÉ HACEMOS LOS ESPAÑOLES CUANDO NO JUGAMOS?

**Ir a conciertos** – 5 horas semanales

**Ir al cine o al teatro** – 4 horas semanales

**Ir de bares** – 12 horas semanales

**Salir a bailar** – 8 horas semanales

**Practicar deporte** – 6 horas semanales

**Ver partidos en la TV** – 7 horas semanales

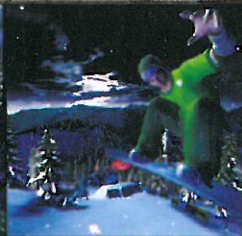
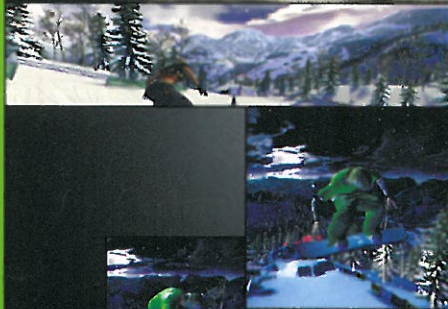
**Ir a casa de los amigos** – 7 horas semanales

**Beber y cenar en casa de amigos** – 6 horas semanales

Está muy claro que es lo que nos gusta a los españoles por encima de los videojuegos a los que dedicamos unas 7 horas semanales. Se trata de salir a bailar, salir de copas y ver los partidos de la tele e ir a casa de nuestros amigos a ver si se invitan a un café.



Márcate un backside 5, impresiona a la prensa,  
emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a  
tu primo que vive en el quinto pino.



Microsoft  
game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox Live™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.

amped2



it's good to play together

[xbox.com/amped2](http://xbox.com/amped2)

© 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Amped, Xbox, los logos de Xbox, el logo de XSN sports, el logo de Microsoft Game Studios, y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Rating Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.





Ya se cumplen dos años desde que Xbox llegó al mercado nipón. Dos años en los que nada ha salido como se esperaba desde tierras norteamericanas, pero que han servido para aprender mucho sobre el comportamiento de los japoneses en

el mercado de los videojuegos. Esto es tan claro como que la actualidad de hoy nada tiene que ver con lo que se cocía en las cocinas de Microsoft hace 24 meses. Todo ha evolucionado y se ha ido adaptando al gusto japonés. Desde las fiestas con

chicas orientales, hasta la creación por parte de la propia Microsoft de ciertas joyas de uso exclusivo en Japón. Hablamos de consolas ediciones especiales como la de DOA Ultimate, la muñeca hinchable de Kasumi, la demo exclusiva de Ninja Gaiden

en la prestigiosa revista Famitsu, etc. Habría que preguntarse si han sido dos años de fracaso o dos años de trabajo muy duro por parte de Xbox para introducir su X en un mercado cerradísimo que abre sus puertas a Occidente.

## Los third parties japoneses se animan a publicar

Si el 2003 ha sido un año muy poco prolífico en el género de la lucha, Famitsu anuncia que 2004 va a tener varios juegos que compitan por el mejor del año en este género. Al ya conocido lanzamiento de Dead Or Alive Ultimate tenemos que añadir dos juegos nuevos que publica la revista como son: SNK vs Capcom SNK Chaos y Guilty Gear XX # Reload.

Una de las características que comparten ambos títulos es la posibilidad de ser jugados en línea con Xbox Live, si bien sólo se ha confirmado que Guilty Gear permita la comunicación mediante el Voice Communicator (tal y como se cuenta a través de la página de Sammy [www.guiltygear.com](http://www.guiltygear.com)). Si los plazos de desarrollo de Sammy se cumplen, el juego estaría disponible para finales de abril. Los que todavía no han confirmado la fecha de lanzamiento de SNK vs Capcom es la gente de SNK, con lo que deberemos esperar con tranquilidad la llegada de este título.

Y los que podrían sorprender a todo el mundo son los desarrolladores del Team Ninja de Tecmo ya que se comenta que además de DOA Ultimate, Ninja Gaiden (casi terminado) y DOA Code Chronus, podrían estar trabajando en otro juego más para Xbox con lo que el catálogo seguiría aumentando en juegos de enorme calidad como los que está haciendo el Team Ninja para la consola de la equis.

Otro de los third parties que se anima es Amusement Vision (SEGA) que, según su presidente Toshihiro Nagoshi, están preparando dos nuevos juegos para Xbox y que, con toda seguridad, Spike Out Xtreme saldrá este año para Xbox.



## Sobre Konami, Xbox y el año 2004

Es bastante raro que podamos hablar de Konami y Xbox. La verdad es que la relación entre ambas compañías ha llegado a poco en estos dos años de existencia de la consola en Japón. Aunque tuvimos la suerte de disfrutar Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2: Substance y un Internacional Superstar Soccer, y estamos a punto de ver Dancing Stage Unleashed o Bloody Roar... el resto de títulos de Konami en Xbox han sido poca cosa. Pero parece que las tornas pueden empezar a cambiar. Para empezar con el lanzamiento para la segunda mitad del año 2004 de uno de los juegos más terroríficos del panorama actual, Silent Hill 4: The Room. Basta con que visitemos la web del juego ([www.sh2004.com](http://www.sh2004.com)) y veamos el trailer para convencernos de que este survival horror va a dar mucho miedo.

Por otro lado está la eterna duda que parece que ya se aclara según nos ha informado gente muy cercana a Konami. Se llama PES4, para los menos puestos en el tema Pro Evolution Soccer 4.

El desarrollo del juego de fútbol más popular del momento (con permiso de FIFA) está prácticamente confirmado para Xbox, ahora sólo nos queda confirmar detalles como si llevará Live o no y si será exactamente igual al de PS2... pero para eso nos queda mucho tiempo.





## Capcom regala un mech

O por lo menos los ganadores pensarán que están dentro de uno cuando puedan disfrutar de su premio. Xbox Japón ha organizado un campeonato coincidiendo con el lanzamiento de Tekki Taisen (llamado Steel Battalion: Line of Contact en el resto del mundo), es lo que se ha llamado "Invitación para el Campo de Batalla" y da la posibilidad de acceder a dos premios. El primero de ellos es la posibilidad de formar parte del grupo

de seis jugadores que se unirán a dos famosos japoneses que acudirán al lanzamiento de Tekki Taisen (aunque en realidad esto ya ha ocurrido... ya que fue el pasado 16 de febrero) en el Club Tokyo's Velfarre de Roppongi. El grupo de ocho "elegidos" echarán una partida frente a la multitud. Pero el regalo bueno es otro, se trata de un regalo que tiene dos partes. La primera de ellas es una Yamaha Avetics Inmersión Box, es decir, un equi-

po de sonido surround casi de otro planeta para experimentar toda la potencia sonora de la que hace gala este juego lleno de Vertical Tanks, explosiones y acción. Pero lo bueno es la segunda parte del regalo ya que se trata de un cockpit (una cabina) de las que se usaron en el Tokio Game Show para mostrar el juego... una joya, una frekarda de las grandes (1284 x 1824 x 1868 mm) y con "sólo" 400 kg de peso.



## Puntuaciones

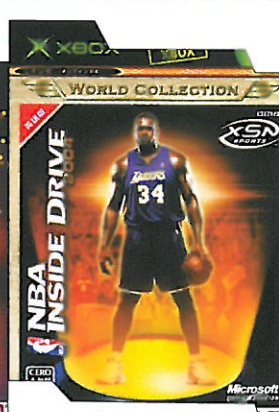
**Famitsu:**

**Breakdown:** 7/7/6/7 - 27/40

**Unreal Championship:** 7/6/6/8 - 27/40

**NBA Inside Drive 2004:** 7/7/6/7 - 27/40

**Hunter The Reckoning:** Redemeer: 6/6/6/7 - 25/40



## LANZAMIENTOS



**Ninja Gaiden (Tecmo):** Es esperado como la obra maestra de Tecmo en los últimos tiempos. Acción en tercera persona con un personaje que suena a los más veteranos de los videojuegos.

Se espera su salida para el 26 de febrero



**Rogue Ops (Kemco):** Una venganza es suficiente motivo para que la ex Boia Verde Nikki se plantee prepararse durante dos años para luchar contra los asesinos de su familia.

Sin confirmar la fecha de salida



**Tenku 2 (Microsoft):** En Europa lo conocemos con el nombre de Amped 2 y el soporte online con Xbox Live es el mayor atractivo de este simulador de snowboarding.

Se espera su salida para el 26 de febrero



**Tekki Taisen (Capcom):** Si luchar a bordo de uno de estos mechs con el mando del primer Tekki estaba bien, la revolución viene con el soporte online de Tekki Taisen que permitirá las batallas multitudinarias.

Sin confirmar la fecha de salida





**El día que se cumpla el 60 aniversario del Día D, llegará al mercado este juego de acción basado en la II Guerra Mundial**

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: BattleBorne Entertainment

edita: Acclaim

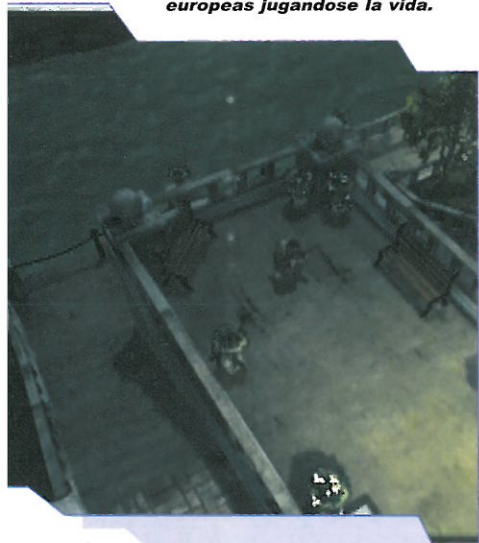
fecha: Junio 2004

BattleBorne Entertainment es un nuevo estudio ubicado en el Lago Tahoe, Nevada, y formado por responsables de títulos como Fallout 2, Baldur's Gate: Dark Alliance y Tom Clancy's Ghost Recon.

# Combat Elite WWII Paratroopers

por Jetulio

Los soldados aliados se internaron tras las líneas enemigas europeas jugando la vida.



Acclaim ha anunciado hace unas semanas que será la encargada de editar el primer juego de la nueva compañía BattleBorne Entertainment, **Combat Elite: WWII Paratroopers**, un título basado en la Segunda Guerra Mundial que será lanzado en el 60 aniversario del Día-D, es decir, el 6 de junio de 2004, para Xbox.

**E**l equipo de desarrollo de **Combat Elite: WWII Paratroopers** formado por miembros que participaron en la creación de títulos como *Fallout 2*, *Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Tom Clancy's Ghost Recon* se prepara para lanzar el juego coincidiendo con el 60 aniversario del "Día-D". Además, el juego utiliza el probado motor gráfico de los estudios *Snowblind* y reta a los

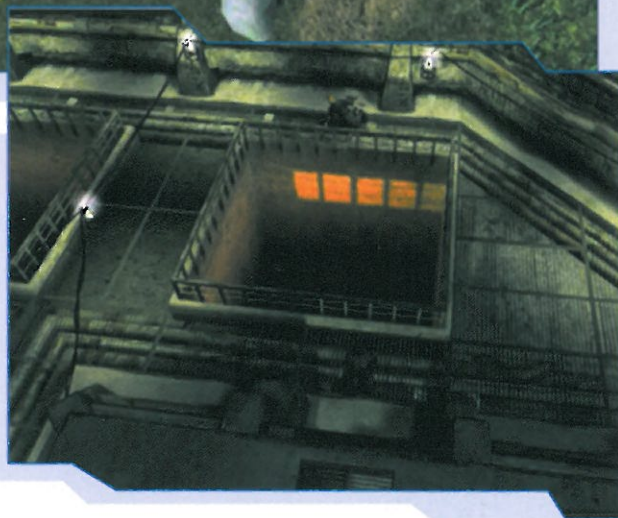
jugadores a ascender en la escala militar a través de más de 40 niveles que recrean algunos de los más conocidos episodios de esta guerra.

El argumento de **Combat Elite: WWII Paratroopers** nos traslada al 6 de junio de 1944, Día D. La caída de la ocupación Nazi de Europa comienza con la invasión Aliada de Francia. La campaña es llevada a cabo por más de 17.000 paracaidistas

americanos y británicos, lanzados tras las líneas enemigas poco antes del asalto en las playas de Normandía. Estas tropas pavimentan el camino de los aliados atacando a las tropas alemanas desde dentro de la Europa ocupada, luchando en territorio enemigo para desba-



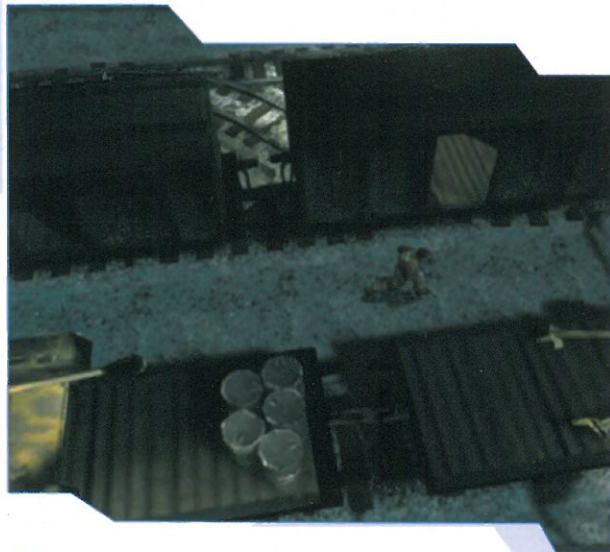




Las pocas pantallas publicadas tienen un gran aspecto.



La perspectiva isométrica ayuda a la infiltración y el sigilo.



El juego contará con un modo cooperativo de dos jugadores en una misma pantalla.

ratar la maquinaria Nazi desde su interior. Las batallas les conducirán a través de onduladas colinas, campo abierto, pequeñas granjas y ciudades masacradas por la guerra en Francia, Holanda y Bélgica. Eventualmente algunos de ellos se prueban a sí mismos con un desafío determinante, evitar el desarrollo de un arma alemana que podría cambiar para siempre la cara de Europa: la bomba atómica.

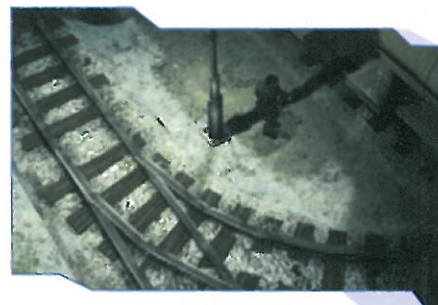
Con este argumento de telón de fondo se nos presenta este juego de acción que cuenta con una perspectiva isométrica, muy similar a juegos como

Gate Dark Alliance, del que toma su motor gráfico, el conocido como Snowblind. Este motor gráfico y esta cámara le dan una jugabilidad muy peculiar y, según sus desarrolladores, muy suave y sencilla de utilizar. El juego nos presenta más de 40 misiones (incluidas el Día-D, la operación Market-Garden y la

amarga defensa invernal de Bastogne), todas metidas en la piel de uno de estos soldados y acompañados de hasta tres compañeros más, manejados por la IA del programa. Además, el juego incluirá un modo de dos jugadores cooperativo en la misma pantalla.

Según nos cuentan sus responsables será posible ir ascendiendo en la escala militar gracias a nuestros logros en la batalla, empezando de soldado raso y consiguiendo promocionarnos e incrementar nuestras habilidades y conocimientos militares. Además, aseguran que se han respetado escrupulosamente los archivos históri-

cos de la segunda guerra mundial a la hora de recrear armamento, equipo y artilugios.



**Una perspectiva muy al estilo Commands y una jugabilidad mucho más cercana a títulos como Bladur's Gate prometen un título realmente original**



NOTA

Aburrirá

1

Ya veremos

2

Lo necesito

3

EXPECTACIÓN

**XB**  
MAGAZINE  
**2**



**Un nuevo título de rallys viene a competir con las licencias ya consolidadas en este popular género**



**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Warthog

edita: Proein

fecha: Mayo 2004

La desarrolladora británica Warthog Entertainment es responsable, entre otros, del juego Mace Griffin Bounty Hunter.

■ Un ejemplo del trabajo de los diseñadores gráficos.

## Richard Burns Rally por Jetulio

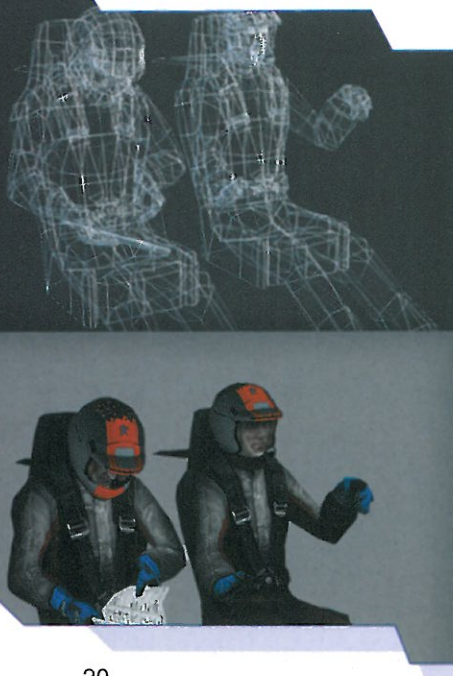
La editora británica SCI se ha empeñado en meterse de lleno en el jugoso género del Campeonato Mundial de Rally y para ello ha fichado a los profesionales de Warthog y al popular piloto Richard Burns para hacerse un hueco en este difícil mercado.

**L**os juegos de conducción son uno de los grandes géneros de los videojuegos, un género que consigue siempre alcanzar enormes cotas de mercado y que perdura desde casi el principio de los tiempos (esto es hace algo más de dos décadas). Además, los simuladores dedicados al mundo de los rallys han logrado una enorme aceptación desde hace unos cuantos años, sobre todo desde la aparición de licencias tan atractivas y

revolucionarias como Rally Championship o Colin McRae. En la actualidad, nuestra consola cuenta con una magnífica versión (con Xbox Live incluido) del que ha sido considerado hasta el momento como rey del género, Colin McRae Rally 04, y se encuentra a la espera del inminente lanzamiento del que puede llegar a usurpar ese puesto only on Xbox, RalliSport Challenge 2 (del que os ofrecemos una extensa preview en

este número.) Ahora, con los vaivenes en la clasificación del campeonato del mundo de rallys, lo que ha hecho que surjan nuevos nombres en la elite del motor, y las ansias de la compañía británica SCI de hacerse un hueco en tan lucrativo género, llega este tercer título en discordia a nuestra consola: Richard Burns Rally.

El juego, que como ya hemos dicho está producido por SCI, ha sido encargado a la





También este juego contará con un gran número de licencias oficiales.



El aspecto de los coches y pistas no pinta mal.



Un ejemplo del trabajo de los diseñadores y modelistas de este título.

Los tramos en los que trabajan parecen muy reales.



Esta pista cubierta por la nieve parece una fotografía.

desarrolladora británica Warthog Studios (Mace Griffin Bounty Hunter, ...). El aspecto gráfico que podemos intuir con las primeras imágenes y los vídeos que se han hecho públicos nos adelanta que la calidad del juego va a ser bastante alta.

Hace un par de semanas, Dennis Gustafsson, director creativo de Warthog, publicó la primera parte de un diario de desarrollo en el cual nos cuenta muchos de los secretos mejor guardados del proyecto y, sobre todo, sus intenciones creativas a la hora de desarrollar un gran título de rallys. En este diario Gustafsson nos cuenta que el propio Richard Burns, además de otros pilotos del mundial como David Higgins, están directamente implicados en el proyecto y que ellos les han ayudado a ver cómo deberás ser un juego de rallys completamente realista. La

intención de Gustafsson y su equipo, conscientes de la consolidada competencia en este género, es, en sus propias palabras, "hacer del juego una simulación, conjugando la experiencia de la conducción y la sumergente experiencia de participar en una competición de rallys, en la que el usuario esté realmente participando en la prueba". Como él mismo nos explica "Un rally es algo más que una simple conducción rápida para batir los tiempos del resto de competidores. Por ejemplo, el hecho de no poder acabar una etapa (por quedarse atascado, sufrir una avería o un choque etc.) ocasionaría perder TODO el rally – ¡una circunstancia peligrosa! Tienes que conducir de forma táctica, calcular los riesgos de tener un accidente para obtener un buen tiempo en la etapa y siempre tener en mente el objetivo

**Un enorme trabajo de campo y de documentación ha precedido al desarrollo técnico del juego, ya que sus creadores quieren alcanzar un gran realismo**

final. El propósito principal es obtener puntos para el campeonato mundial para lo que es mejor ser consistente durante toda la temporada, acumulando puntos vitales, que conseguir obtener el triunfo en un par de rallys y chocar en el tercero."

Así, los miembros del equipo de desarrollo acudieron, tras hablar con muchos pilotos y acudir a varias pruebas del mundial, a la Escuela de Rally Forest Experience, un sitio donde se han formado muchos pilotos en su juventud (entre ellos Higgins y el propio Burns) para aprender a conducir un coche de rallys y poder transmitir todas esas sensaciones al

videojuego. Esta visita a la escuela de rallys ha sido tremendamente positiva para los responsables del proyecto, según Gustafsson, y además se ha terminado incluyendo en el juego. La Escuela Forest Rally es una parte central del juego, con Richard Burns y Robert Reid actuando como tutores de los jugadores en los inicios de su carrera hacia el éxito.

NOTA

Aburrirá

Ya veremos

Lo necesito

EXPECTACIÓN

**XB**  
**MAGAZINE**  
**2**



WORK IN PROGRESS

El clásico arcade de SNK llega con una versión muy particular a Xbox



Una joya clásica para Xbox.



De manera increíble, el título será compatible con Xbox Live.

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: SNK Neogeo USA

edita: ¿?

fecha: 2004

SNK es una de las más clásicas desarrolladoras niponas de juegos arcade y consolas domésticas.

## Metal Slug 3 por Jetulio

Hace unas semanas, SNK Neogeo USA, la filial norteamericana de la mítica desarrolladora nipona SNK Neogeo Corporation (bautizada recientemente como SNK Playmore), anunciaba su intención de desarrollar para Xbox.

La primera de las alegrías tras esta gran noticia llegaba con el anuncio del desarrollo de SNK Vs Capcom: Chaos para nuestra consola, con capacidad para Xbox Live. Tras este anuncio, esperado por otra parte, llegaba otro mucho más sorprendente, ya que SNK Neogeo anunciaba una versión de la mítica arcade Metal Slug 3 para Xbox con modo Xbox Live incluido. Esta mítica saga de shoot'em up ha triunfado en las recreativas y ha tenido conversiones a PSX, Playstation 2 y ahora tendrá una versión en la verde de Microsoft. Tal vez os sorprenda su

apartado gráfico, pero SNK pretende mantener su entorno 2D tradicional y, por lo tanto, su misma jugabilidad y adicción. La versión de Xbox tendrá nuevas misiones exclusivas para ir desbloqueando y permitirá seleccionar entre los cuatro personajes del título anterior (aquel mítico Metal Slug X) y entre los nuevos vehículos del juego, entre los que destacan los novedosos Slug Copter y el Elephant Slug.

Esta entrega incluye muchos más enemigos que las anteriores y nuevas habilidades para los protagonistas: convertirse en muñeco

de nieve, viajar en una máquina del tiempo... Pero uno de los aspectos más interesantes y que sólo incluirá la versión de Xbox es la capacidad multijugador online. El juego será compatible con Xbox Live, lo que hará de esta joya un título aun más preciado.

NOTA

Aburrirá 1

Ya veremos 2

Lo necesito 3

EXPECTACIÓN

**XB**  
MAGAZINE  
**3**

El aspecto gráfico parece desfasado, sí, pero es tan adictivo.





# Counter Strike™ y Xbox Live.

## Una pareja que da mucho juego.



Microsoft  
game studios

VALVE



Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox Live!™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.

COUNTER STRIKE™

XBOX  
LIVE



it's good to play together

[xbox.com/counterstrike](http://xbox.com/counterstrike)

©2003 Valve Corporation. Portions © Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live, logotipo de Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Counterstrike, el logotipo de Counterstrike, Valve, y el logotipo de Valve son marcas registradas o registros de Valve Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. \*Source Gamespy 09/02/03. Gamespy estadísticas para juegos online de acción de jugadores múltiples.



**Un forajido de mala muerte reconvertido a vampiro justiciero en solo un instante**

**El aspecto de los enemigos es así de sorprendente.**

**Nuestro caballo también parece salido del infierno.**

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Sammy Studios

edita: ¿?

fecha: Invierno 2004

Joven compañía nipona que se están estableciendo en California y que, además de este título, harán llegar a xbox su famosa saga de lucha Guilty Gear.

por Jetulio

**Otro shooter con un aspecto muy original que llega a Xbox.**

## Darkwatch: Curse of the West

La gente de Sammy Studios está ultimando un shooter de lo más original y apetecible basado en el oeste americano, pero añadiendo al típico western vampiros, demonios y muertos vivientes.

**D**arkwatch nos pone en la piel de Jericho Cross, un forajido de la justicia que viaja hacia el oeste y que, en el asalto a un tren su destino cambiará para siempre. Lo que él creía un tren de mercancías convencional resulta estar atestado de ataúdes y vampiros. Aun así, la codicia de Jericho puede más que su instinto de supervivencia y termina abriéndose paso a través del tren (un nivel que hace las veces de tutorial) hasta una gran caja de seguridad. Tras abrirla, un horrible demonio roba el alma de Jericho y lo convierte en una mezcla de

humano y vampiro. Este es el comienzo de la historia de Darkwatch, un juego de acción en primera persona en el que tendremos acceso a diferentes armas además de a las habilidades especiales que nos otorga la situación de medio vampiro (entre estos poderes destaca una visión de vampiro, grandes saltos, una fuerza sobrehumana, etc.) Gracias al influjo de una joven llamada Cassidy. Que será nuestra compañera de aventuras, nuestro personaje terminará uniéndose a una organización secreta denominada Darkwatch, una sociedad de mer-

cenarios que luchan contra el dominio que Jericho liberó. Según lo que ha desvelado Sammy Studios, en el desarrollo del juego tendrá mucha importancia las decisiones que vayamos tomando a medida que avancemos por los niveles y el nivel de reputación

NOTA

Aburrirá

1

Va veremos

2

Lo necesito

3

EXPECTACIÓN

**XB**  
MAGAZINE  
**3**



JUNTATE  
CON

TUS  
AMIGOS.



O  
ENFRENTATE

A ELLOS.



CON

XBOX  
LIVE

DOS MESES  
DE PRUEBA  
GRATIS.

Xbox Live™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox Live™, te llevas 2 meses de prueba gratis.



XBOX  
LIVE

it's good to play together  
[www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)

XIII - © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD- LOMBARD S. A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER - © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 - © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/ or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U. S. and/ or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/ or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logos, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.



Las populares batallas de mechs continúan con muchas novedades y, por supuesto, en Live

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Day 1 Studios

edita: Microsoft

fecha: Navidades 2004

Este estudio de desarrollo fue el responsable del exitoso Mechassault y, ahora, están inmersos en la creación de su secuela.

# Mechassault 2 por Jetulio

Microsoft ha anunciado hace muy pocos días que los estudios Day 1, responsables del exitoso juego de lucha de robots Mechassault (que tantas y tantas horas de Xbox Live ha dado), están desarrollando su secuela.

Estas son las pocas imágenes que se conocen del juego.

**E**l juego, que mantendrá toda la adicción del primer título pero que añadirá cuantiosas mejoras, estará disponible las próximas navidades.

Entre algunas de las novedades que ya se han revelado destaca el hecho de que, en esta ocasión, los enormes BattleMechs no serán los únicos vehículos de combate que podremos controlar en las enormes batallas. En esta ocasión, nuestros pilotos podrán ponerse a los mandos de tanques, cazas de despegue vertical y muchos

otros vehículos de combate. Además, en esta segunda entrega tendrán mucha más importancia las llamadas armaduras de batalla que, además de ofrecernos diferentes niveles de protección, potenciarán diferentes habilidades, como escalar, volar, utilizar mejores ataques, hackear mechs enemigos, etc.

El juego contará con un modo para un solo jugador que contará con un profundo argumento basado en un buen número de misiones y, por supuesto, un modo multijugador

y compatible con Xbox Live, la verdadera joya de este juego. Los nuevos vehículos, los nuevos mapas y habilidades prometen unas interminables partidas a través de Xbox Live, por equipos y con nuevos modos de juego.

NOTA

Aburrirá

1

Ya veremos

2

Lo necesito

3

EXPECTACIÓN

**XB**  
MAGAZINE  
**3**





**Si tienes dudas estamos en...**  
**JUEGOS@MOVILGALAXY.COM**



**código 1301 código 130**

**ódigo 1302 código 130**

**código 1306 código 130**

**EN LOS JOGOS 37** + Español  
en código del libro el 101

Official FIFA licensed product. The FIFA logo © 1977 FIFA T  
 ever games used under license from FIFA® national tea

All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd.

10, u1: Selecciona en p1, p900, t230, t610, t618, t660, t68, t691, z1010, z200, z600:  
y WAP con su operador de telefonía.

envía **JUEGOS48** espacio y código del juego al **7494**

							
1014	1086	1086	1223	1089	147904	147905	147906

1281 1045 1020

envío LT42 a cada prod. tonos polifónicos SUENAN COMO MÚSICA REAL

si no esta el tono	09022	24000	24072	02026	84090	TENGO	QUECO
que estas buscando	02671	02100	03106	12034	84267	BULERIA	DAVID BISBAL
envia <b>LT42</b> seguido	02671	02100	03106	12034	82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ

54407	Tengo Queco	59106	Get busy Sean Paul	83808	HIMNO DE ESPAÑA	83808	HIMNO DE ESPAÑA
55058	Cara al sol Himno	59168	No woman no cry Bob marley	83584	BRING ME TO LIFE	83584	BRING ME TO LIFE
54210	Fiesta pagano Mago de oz	53362	Ginlia DJ Lasha	84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE
83289	Pequeñitos Lucha Inocens	83905	Sevenson				

51005	El Exorcista cine	53205	Samba adagio Saffri duo	52935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEA
54368	La madre de José el canto del loco	54387	Lola Mariana García	80096	PULP FICTION	FILM
51627	Mission impossible cine	59743	Where is the love Black E. Peas	80143	LA PANTERA ROSA	THEME
				80093	UN POCO DE PICO	OPEN FILMS

602027	Frags!	59775	My music per concerto Ale U.	83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
510775	Chelente cine	59749	Baby boy Beyonce I Sean Paul	80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
510281	La Pantana rock cine	60238	Nothing But Matters Metalica	80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
510336	Divevi cine	51000	Star sign earth water cine			

81003	El joven el fero y el malo cine	82023	Simpsons tv	80082	IN THE END	LINKIN PARK
59812	Buleria David Bisbal	82073	Shin Chan Tv	80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
				80293	IT'S MY LIFE	BON JOVI

tsm30, tsm400, tsm5. Polifónicos, juegos y mms necesitan varios sms. Legos y tonos 1 solo sms. • Int. [juegos. movilgalaxy.com](http://juegos.movilgalaxy.com) o en nuestra pagina web [www. movilgalaxy.com](http://www.movilgalaxy.com). Compruebe la configuración



por Jorge Núñez

## Project GOTHAM RACING 2

Puntuación: 9



De nuevo, y gracias al gran catálogo de títulos que se están lanzando en esta época para Xbox, tenemos el privilegio de hablar en estas líneas de uno de los mejores juegos de conducción que hay disponibles para cualquier plataforma.

En el análisis que hicimos un par de números atrás ya comentamos sus virtudes gráficas y jugables, por lo que vamos a centrarnos en el juego online. Una vez nos conectamos a internet, podremos jugar partidas en solitario o multijugador. Si optamos por jugar solos, todas las puntuaciones en kudos y los fantasmas de nuestros mejores tiempos se irán actualizando, dándonos el puesto en el que nos encontramos en cada carrera. Si por el contra-

rio queremos jugar online, además de tener la opción de ver las clasificaciones mundiales o cambiar las opciones de Xbox Live, podremos elegir entre partida rápida, optimatch o crear el juego nosotros mismos hasta 8 jugadores simultáneos. PGR2 es uno de los juegos que más adicción tiene en su modo Live, ya que si jugando solos nos picamos en carreras contra la máquina hasta ganar, imaginarnos lo que puede ser 8 personas luchando por los primeros puestos ayudándose de todo lo que sea posible para coger una pequeña ventaja en cada curva. Se trata de un título que consigue engancharnos, y siempre que nos vamos a desconectar decir: "Venga, una carrera más y me voy".



### Modos de juego

Si nos disponemos a crear una partida nueva online, tendremos a nuestra disposición 2 modos de juego:

**- Carrera Kudos:** probablemente lo más elegido, ya que nos ayuda a subir posiciones en la clasificación mundial. Con este modo de juego, los kudos que vayamos ganando en cada carrera se van sumando, y a parte de escalar posiciones en el ranking, también nos sirve para conseguir tokens kudos extra para desbloquear coches nuevos.

**- Exhibición:** se trata de una carrera sin más para ver quien llega el primero y hace los mejores tiempos. En esta modalidad

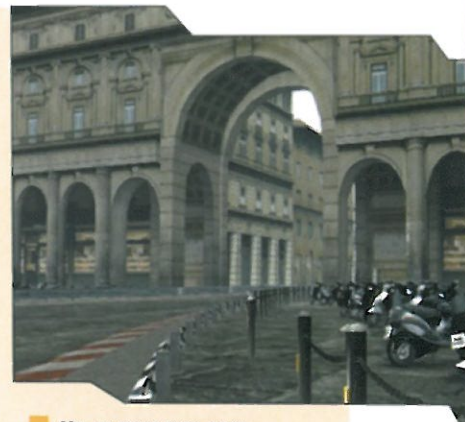
no hay kudos ni nada parecido, y no valdrá para mejorar nuestras puntuaciones mundiales.

En los 2 modos de juego se pueden cambiar nuestras preferencias como la ciudad, el circuito, la hora del día, número de jugadores, el tiempo o la clase de automóvil que se podrá escoger. También está la opción de poner o no colisiones con otros coches pero sólo se podrá escoger en el modo exhibición, ya que en el otro estarán activadas siempre.

#### Coches en el Live!

Si nada más comprar el juego queremos ponernos a jugar por internet podremos hacerlo, pero si queremos tener posibilidades

de ganar alguna carrera, será mejor que entrenemos antes un poco en solitario y desbloqueemos algún coche. Esto es porque, a pesar de que nada más empezar dispongamos de un par de coches de cada clase, normalmente serán los menos potentes y nuestros adversarios seguramente dispondrán ya de grandes coches para elegir. Siendo esto así lo único que nos quedaría es mirar impotentes como nos adelantaban y no podemos hacer nada para alcanzarlos. Por lo tanto recomiendo que antes de entrar a jugar en el Live, entrenéis y demostréis de lo que sois capaces a los demás internautas con vuestros nuevos coches.



No es raro que compitamos contra gente que tiene coches muchos mejores que los nuestros.



A medida que ganemos kudos no sólo ascenderemos en la clasificación mundial, sino que podremos desbloquear más y más coches.

### Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí  
Clasificación mundial: Sí  
Búsqueda por idiomas: No  
Nº de jugadores: 2 a 8





## Nueva página Clash.cc

Con la cada vez más creciente cantidad de juegos compatibles con Xbox Live!, la compañía que se encargó de crear la web "gamertagdatabase.com", se puso manos a la obra y creó "Clash.cc". Si eres uno de los usuarios que ya estaban registrados en la primera de estas páginas, sólo tienes que dar tus datos en Clash.cc y, tras realizar unos pasos para verificar que tu Gamertag es correcto, estarás listo para participar en todos los eventos que ofrezca.

En resumen, se trata de una página creada para hacer campeonatos online en distintos juegos de Xbox, y los afortunados que vayan ganando los campeonatos recibirán unos puntos más adelante canjeables por premios como camisetas, juegos, ...

Por el momento sólo están disponibles campeonatos para el Project Gotham 2, Rainbow Six 3, SW: Jedi Academy y Crimson Skies. Más adelante se irán añadiendo nuevos juegos en esta lista.

**Xbox Live está llegando a muchísimos usuarios que ya compiten hasta por premios.**



## DESCARGAS

Después de un mes de ausencia volvemos con la sección favorita de los usuarios de Xbox Live. Tenemos descargas de juegos para todos los gustos que han ido apareciendo durante todo este tiempo, veamos que es lo que podemos disfrutar hasta ahora.

Empezamos con Midtown Madness 3 (ya habitual en esta sección), que nos trae un nuevo pack con 3 coches: Fórmula Midtown, Concept y Rusty. Se trata de un coche de Fórmula 1, un deportivo y un coche antiguo y oxidado respectivamente. Después tenemos al Crimson Skies que nos trae un nuevo modelo de avión llamado Fury, y un mapa multijugador situado en una tétrica cueva, llamado Cavern.

El tercer título con novedades es Rainbow Six 3, que nos ofrece otro mapa multijugador ambientado en una de las misiones de la campaña para un jugador, y lo han llamado "Carnaval", a parte de un pequeño parche que se nos des-

cargará automáticamente cuando nos conectemos, aunque seguro que muchos de vosotros ya lo tendréis. Seguimos con el Counter Strike, que nos permite bajarnos un par de mapas nuevos para añadir al juego, llamados en este caso "Office" e "Inferno".

Por último tenemos 2 juegos de Lucas Arts, que son el Armed and Dangerous, con una nueva misión descargable llamada "Casa de verano". El segundo de ellos, el Secret Weapons Over Normandy nos trae otras 2 descargas. La primera con un avión nuevo, una misión de un jugador y una misión alternativa del Ju-87 Stuka. La segunda con un aeroplano llamado Volksjager, una misión para 2 jugadores y dos nuevos patrones para el P-51 Mustang y el B-17 Flying Fortress.



## PRÓXIMAMENTE



**-True Fantasy Live Online:** ya va faltando menos para el lanzamiento de este juego. Por el momento ya se están haciendo pruebas online en Japón. Las últimas noticias hablan de su lanzamiento exclusivo en la tierra del Sol Naciente.



**- Painkiller:** este shooter llegará a xbox (a no ser que se acabe retrasando como sucede con otros títulos) en el segundo cuarto de 2004. Nos ofrecerá 20 niveles de juego y la posibilidad de batirnos contra nuestros colegas de la red.



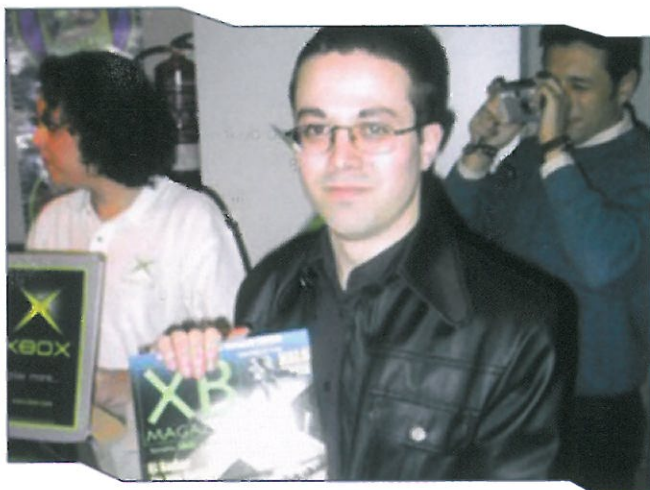
**- Perfect Dark Zero:** seguramente este será el título más esperado de Rare para todos los seguidores de esta compañía antaño de Nintendo, e incluso para los demás también. Será compatible con Xbox Live gracias a sus modos de juego online.



**- Shadow Ops:** Red Mercury: otro shooter más a sumar a la larga lista de juegos de este género en Xbox nos llegará a lo largo de este nuevo año 2004. Nos tocará acabar con todos los terroristas que se pongan en nuestro camino.



# 2 AÑOS DE XBOX



■ **Álvaro Morán, el primer comprador reconocido de Xbox se llevó un ejemplar de nuestra primera revista.**

## EL PRIMER COMPRADOR DE UNA XBOX

Habían pasado unos minutos de las 00:00 del día 13 de marzo de 2002 en la madrileña calle de Preciados. La cadena de tiendas Centromail era, supuestamente, el primer centro de toda Europa que abría sus puertas para que los jugadores empezaran a comprar sus Xbox en España. Corrían rumores desde hacía una semana de que ya se vendían consolas Xbox

en los Mediamarkt de la zona e incluso en Fnac. El primer comprador oficial de una Xbox será siempre para nosotros Álvaro Morán. Aunque tenemos el privilegio de ser unos de los primeros españoles que pudimos disfrutar de la consola desde un poco antes... la teníamos en la redacción de XB Magazine desde hacía un mes y medio.

## XBOX LIVE: IT'S GOOD TO PLAY TOGETHER

Pasó un año y Xbox tenía una sorpresa metida en la manga. Desde el principio teníamos claro que el juego online era un objetivo a corto plazo de Xbox. El puerto Ethernet en la parte trasera de la consola nos daba la certeza de que aquella máquina estaba preparada para algo grande y el 14 de marzo del año siguiente se inauguraba el servicio Xbox Live en Europa con un éxito rotundo gracias a su enorme potencial. Desde entonces cada juego anunciado suele tener casi

"por decreto" un apartado Live. Al principio hubo un rey indiscutible Moto GP, luego llegaron Unreal Championship, Ghost Recon, Return To Castle of Wolfenstein, Moto GP 2, NBA 2k3 y NBA 2k4, Rainbow Six 3, Project Gotham Racing 2, Amped 2, Top Spin, Crimson Skies, etcétera, etcétera. Todo joyas que sólo se hacen indispensables gracias a un servicio de juego a través de internet excepcional y que sigue progresando. Para marzo Xbox Live 3.0.



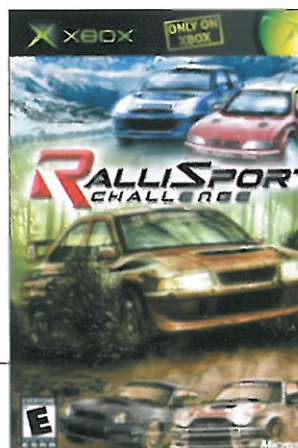
## HALO 2

Lo que empezó siendo un juego para Mac, rescatado por Ed Fries del baúl de los desechos de Bungie para convertirlo en juego de PC y definitivamente en la bandera de Xbox, tenía que tener continuación. La historia del Jefe Maestro no podía finalizar con la destrucción del Pilar of Autumn y por eso el anuncio de Halo 2 era algo indispensable. En mayo

pudimos ser testigos excepcionales y en primera persona de la demo jugable que se exhibió en el E3 de Los Ángeles. Sólo pedimos una cosa al salir de la sala de conferencias: una fregona para toda la "baba" que habíamos dejado en el suelo... Impresionante. Ya sólo queda hasta final de 2004. No es tanto. Podemos aguantar.

## LOS PRIMEROS JUEGOS

Sabía a poco, a demasiado poco, pero era la línea con la que salía Xbox al mercado. Halo, Dead Or Alive 3, Project Gotham Racing, RallySport Challenge, Oddworld: Munch's Odyssey, Amped... casi todos títulos desconocidos pero que por su calidad empezaron a sonar a todo el mundo en muy poco tiempo. Por encima de todos empezaba a resplandecer con luz propia el que se iba a convertir en referencia de los shooters en primera persona para consola en adelante: Halo.



■ **Así acababa la demo de Halo 2 exhibida en el pasado E3. El Jefe Maestro se encontraba rodeado de soldados élite.**





## AQUELLA MÍTICA PRIMERA PORTADA

No sé que se nos pasó por la cabeza cuando pensamos en aquella portada. La idea de que Xbox se comía por todas partes a la PS2 de Sony era indiscutible, pero la portada no es de la que estamos más orgullosos. Pero en cualquier caso tenemos mucho cariño a aquella imagen de una Xbox repleta de dientes machacando a una PS2. Desde entonces hemos evolucionado mucho en nuestro diseño y en nuestra elección de imágenes de portada... pero aquella agresiva y mítica primera portada siempre quedará en el recuerdo.

## CARA A CARA CON PETER MOLYNEUX

Chema viajó a Londres para el ECTS de 2002 en agosto. Allí iba a ver algunas de las joyitas de los videojuegos de los siguientes meses. Especial atención para XIII, que a la postre se iba a convertir en uno de los preferidos dentro de la redacción de XB. Pero el plato fuerte era una entrevista cara a cara con Peter Molyneux.

Chema le visitó en una habitación de su hotel y estuvo dialogando con él algo más de una hora en la que le contó cómo llegó a esto de los videojuegos y cuáles eran sus planes dentro del universo Xbox. De momento sabemos algo más de Fable... pero seguimos expectantes del resultado final del juego.



■ No dejamos de preguntar a Peter Molyneux sobre su tendencia a querer ser Dios en todos los juegos.

## EL PRIMER E3

Era como hacer la Comunión. Un trámite más para todo individuo dedicado al mundo de los videojuegos. Gustavo fue el representante de XB Magazine en Los Ángeles (al año siguiente lo fue Chema) y allí disfrutó de los mejores videojuegos para los próximos meses, las chicas más increíbles vestidas para la ocasión y alguna que otra fiesterilla sólo para profesionales. Xbox empezaba a darnos alegrías desde el primer momento... tan sólo habían pasado dos meses desde que XB Magazine empezaba a circular por los kioscos.



## ¡QUÉ BUENA GENTE!

Todo empezó a finales de septiembre de 2002. Chema empezó a conocer a una comunidad de gente de la web XboxManiac de los cuales empezaron a surgir auténticos expertos en juegos y en Xbox. Primero fue SirBruce, luego Coreidos, KilloNemesis, Kiko, y otros muchos. Todos colaboradores que siguen, casi todos, en contacto con XB Magazine. Luego de la web ElOtroLado surgió Urashima, el gran experto en el mercado japonés y su sección única en España Xbox Kankei; y a través de él conocimos a Alberto Ballestín, un superdotado en memoria histórica sobre el mundo de los videogames. Más recientemente se unieron a la troupe Jorge Núñez, XCast, Manuel Patricio y el ácido, mordaz y genial, Malascuernas. Gracias a todos por hacer que XB Magazine sea tan diversa en sus opiniones y no toda la arena sea del mismo costal. ¡Sois buena gente! Incluso Kiko a pesar de sus travesuras.





**La conducción extrema en coches de rally tiene ya un nombre en Xbox y es el de RalliSport**



**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Digital Illusions

En doce años de historia (desde 1992) les ha dado tiempo a crecer hasta convertirse en una empresa para la que trabajan 200 personas. Algunos de sus mejores juegos en el mercado son Battlefield 1942 y Midtown Madness 3.

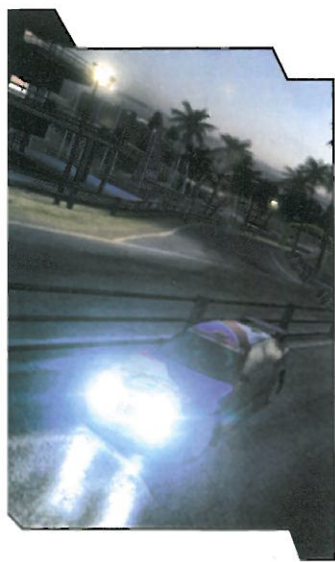
## Rallisport Challenge 2

El inicio de la competición extrema en Xbox Live. por Xboxfever

**E**l regreso de la franquicia RalliSport Challenge al panorama de actualidad de Xbox no es sólo una buena noticia, es una de las noticias más esperadas del mundo de Xbox. Y si esto es así es porque RSC se convirtió en referencia de los gustos de la gente de Xbox por la conducción extrema, arcade, descontrolada y con el trasfondo de las competiciones del Campeonato del Mundo, pero sin sus licencias (esas las tiene el Colin McRae de Codemasters). Sí, como en cada juego existen detractores. Los de RSC le criticaban que el coche no se comportaba con

una física realista, ni los coches eran tan perfectos como los de Colin, ni las competiciones eran oficiales, no distaba tanto de las posibilidades que ofrecía aquel... esto ha cambiado. La conducción sigue siendo la misma (suerte para nosotros que amamos golpear cada cono en la carretera!), pero se han incluido tal cantidad de modalidades de juego (sobre todo multijugador y Xbox Live) que es difícil imaginar una partida imposible. Los gráficos han sido mejorados con un nuevo motor gráfico que optimiza todo para el juego con Internet, el sonido ha sido

rehecho y la verdad es que con mucho éxito... y la Inteligencia Artificial se merece un comentario aparte. No es que RSC2 sea un nuevo juego de Xbox, sino que va a marcar la trayectoria de los juegos de rallies a partir de este momento y en adelante con su multitud de opciones (descarga de contenidos, playlists, system link, Xbox Live, hasta 16 jugadores al mismo tiempo, colisiones, daños reales, circuitos con distancias reales,...). Empieza la competición más extrema en busca de un nuevo número 1 de los juegos de rallies. Tiembla Colin.

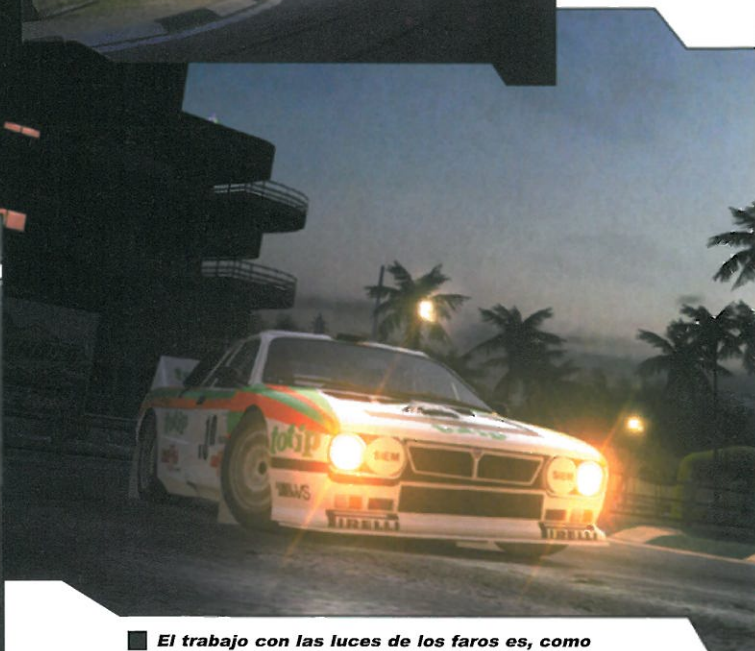
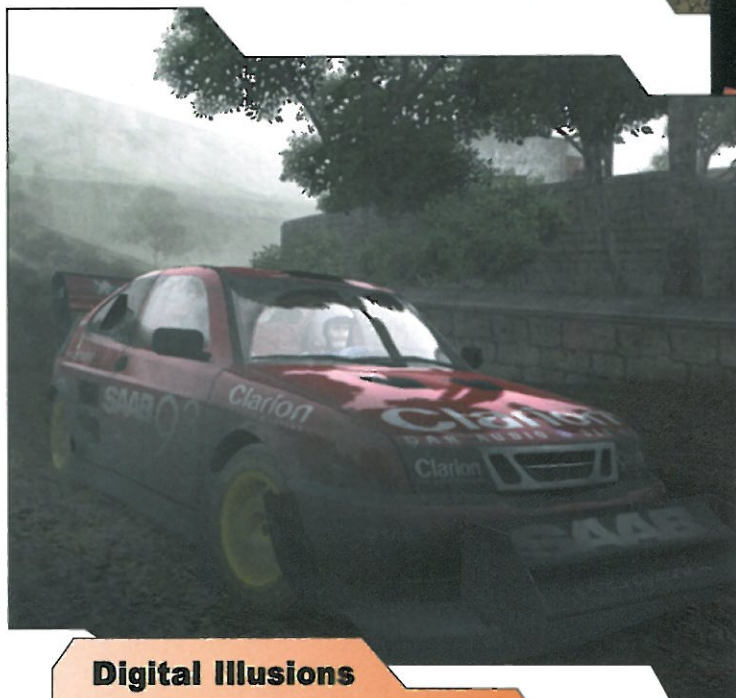




■ Los reflejos dinámicos son uno de los efectos mejorados en RSC2.

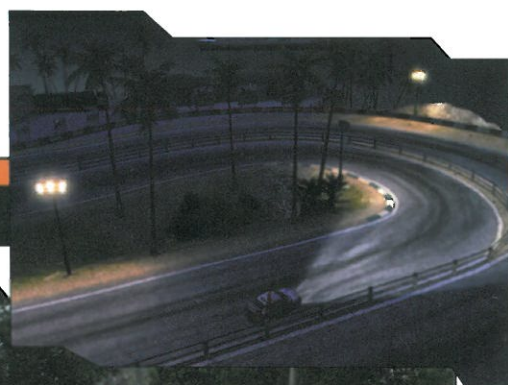


■ Las carreras nocturnas cuentan con un cuidado especial de la iluminación desde el coche.



■ El trabajo con las luces de los faros es, como ya hemos comentado, espectacular.

■ El sistema de partículas irá manchando progresivamente nuestro coche.



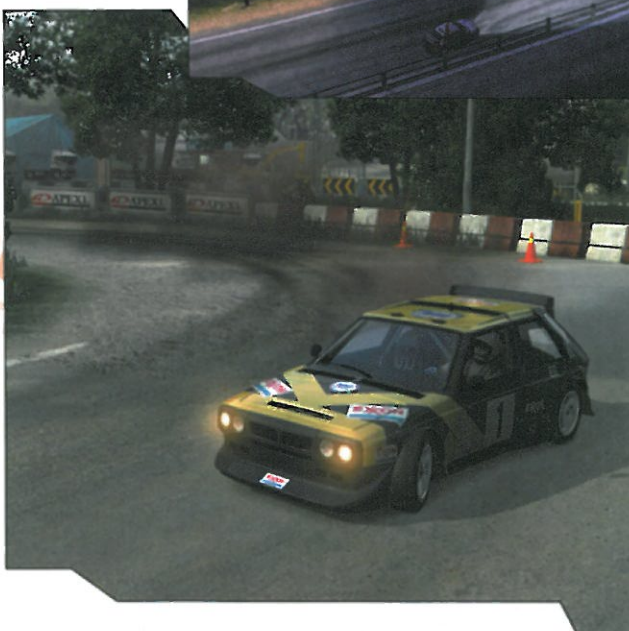
## Digital Illusions

Doce años en el negocio de los videojuegos da una base de experiencia suficientemente grande como para que uno de los grandes como es Microsoft confíe en una empresa como DICE. Digital Illusions empezó en esto en 1992 con Pinball Dreams que salió para Amiga, PC, GameBoy, Gamegear, SNES y Atari Falcon.

Desde entonces todas sus creaciones han sido: Barbie Groovy Games, Battlefield 1942, Battlefield 1942: Road to Rome, Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, Benefactor, Blast Lacrosse, Codename Eagle, Diva Starz, EA Sports V9 Challenge, JumpStar Wildlife Safari Field Trip, JumpStar Dino Adventure Field Trip, Land Before Time: Big Water Adventure, Legacy of Rosemond Hill, Matchbox Emergency Patrol, Midtown Madness 3, Motorhead, Nascar Heat, Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusions, Prymz, RallySport Challenge, Rally Masters, Secret Agent Barbie, Shrek, Shrek Extra Large, S40 Racing, STCC, STCC 2, True Pinball.

[www.dice.se](http://www.dice.se)

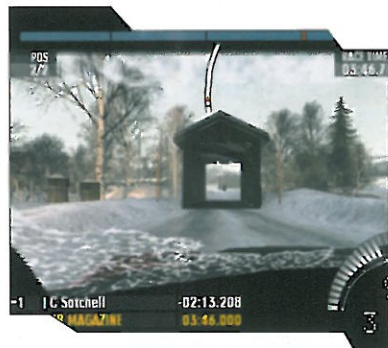
■ Otros de los efectos mejorados son las nubes de humo o polvo en una derrapada.







■ Los circuitos sobre los que competiremos son tremendamente grandes.



■ Existen tantos objetos en 3D que en ocasiones notamos bajadas del framerate.

## Sus mejoras

Según la gente de Digital Illusions: "Nada es imposible" y basándose en esta premisa comenzaron a pensar "a lo grande" para el desarrollo de RalliSport Challenge 2.

Uno de los primeros puntos en los que se centraron fue en crear circuitos a tamaño real. Es decir, totalmente escalados.

Como en el primer juego, los circuitos de RSC2 están completamente en 3D y en esta ocasión son mucho más largos, llegando a longitudes de tramos reales que tardaremos en recorrer exactamente lo que tardaría un coche de rally en la vida real. El problema que surgió con esta mejora tan básica y tan aparatosa era que el entorno gráfico se

cargaría demasiado y podría generar problemas. Hubo problemas y algunos se han solucionado bien y otros no tan correctamente.

Las texturas de baldosines y tejas, por ejemplo, han sido bien recreadas gracias a una técnica que combina el color con mapeados muy detallados. Otro de los problemas que surgía era conseguir mantener el frame rate. Básicamente todo el juego va bien, pero cuando una zona tiene demasiados objetos en 3D, demasiados elementos animados (público, objetos que se pueden mover,...), la tasa de frames por segundo cae estrepitosamente y deja un poco colgado el juego... (esperemos que sea un proble-

ma de esta beta y que sea solucionable en la versión final).

Pero si ha habido un foco de atención de las mejoras en RSC2 respecto a la primera parte del juego ha sido en la creación del soporte para juego online con Xbox Live. Era un reto tremendo conseguir que un juego de las características técnicas de RSC2 pudiese conseguir una buena experiencia de juego online. Y nos referimos especialmente al hecho de tener soporte a través de XSN Sports y a la posibilidad de jugar tantos jugadores (hasta 16 en alguna de las modalidades) a la vez en la misma partida sin provocar una bajada de la calidad de la experiencia de juego.

## Sistema de conducción

Una buena noticia para los aficionados al primer RSC es que el sistema de conducción se mantiene. Es decir, nos encontraremos con un juego con un estilo totalmente arcade en el que el coche. Sí, se comporta físicamente como debería comportarse en la realidad, pero cada movimiento está intensificado por ese toque "RalliSport Challenge" tan especial. Lo que esto significa es que en las rectas tendremos que andarnos con ojo con cada imperfección del terreno porque si cogemos el bache con un lado del coche el vehículo se descontrolará de una forma casi "animal". De esta misma manera, las curvas (dependiendo también mucho del tipo de suelo sobre el que corramos) serán auténticos retos de habilidad. Mucho freno de mano unido al freno del coche para controlar la

dirección y controlarnos con el recorrido de los gatillos para ajustar la velocidad del coche a cada situación. Hace algunos meses hablábamos de la introducción en Colin McRae 4.0 de un sistema para las curvas muy novedoso en el que el coche parecía girar en torno a más de un eje. De este modo se movía la parte trasera del coche y al mismo tiempo el "morro" con lo que parecía que teníamos un control más realista de las situaciones. En RSC2 lo que nos encontramos es que el coche gira sobre un eje delantero situado en la mitad del capó y al mismo tiempo parece deslizarse por la inercia sobre la pista. La situación es poco realista, pero añade un extra de tensión porque es el lado que no controlamos del coche al 100%, su comportamiento sobre el asfalto, barro, hielo o nieve.



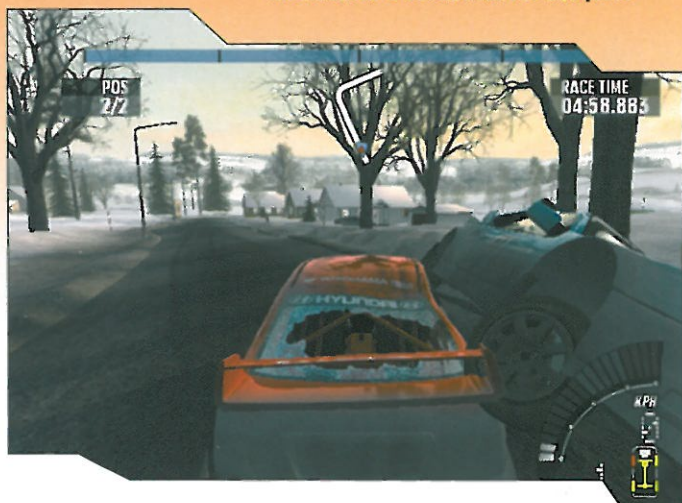
■ Los menús del juego nos informan siempre de la trayectoria de nuestro piloto.

■ Entre las modalidades nos encontramos con el Time Attack o ataque al crono.



■ En las partidas con más jugadores podemos activar o desactivar los choques.

■ El nivel de daños del coche se ve gráficamente, pero contamos con un mapa inferior que lo detalla.



## Modalidad de juego

Para comenzar una partida en RSC2 es necesario que nos hagamos un perfil porque será muy importante a la hora de guardar todas las estadísticas y, en un momento dado, poder compartirlas a través de Xbox Live. Una vez que hacemos un perfil RSC2 nos "sugiere" que entremos en Xbox Live, pero podemos saltarnos este paso pulsando X (botón azul). Conectados o no encontraremos las diferentes modalidades de juego, similares a las del año pasado, pero con alguna novedad de gran importancia.

### TIME ATTACK

#### (Ataque contra el crono)

Es el clásico reto de superar nuestra propia marca en un mismo circuito. El número de vueltas es infinito y cada vez que pasemos por meta el reloj se pondrá a cero. Es genial cuando es una amiga el que nos pasa su tiempo en una tarjeta de memoria (no sabemos si se podrá mercadear con esto en Xbox Live) y tratamos de mejorarlo hasta que lo conseguimos. Lo único que podemos establecer es el nivel de daños, el circuito, el coche y, por supuesto el tipo de circuito/modalidad en que queremos competir (Rallycross, Crossover, Rally, Hillclimb o Iceracing).

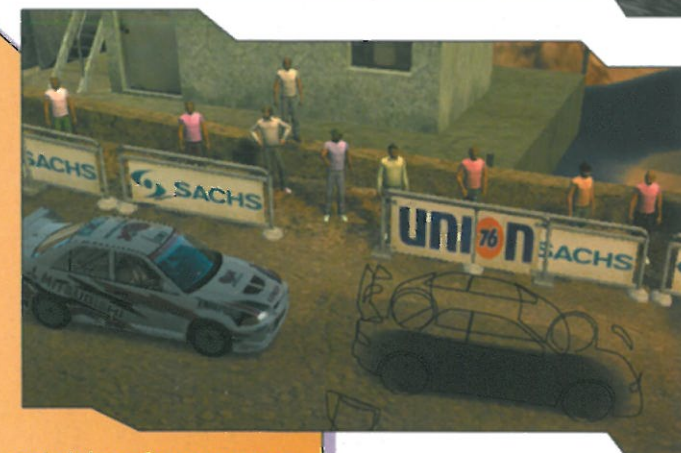
### SINGLE RACE

#### (Carrera sencilla)

Elegimos una modalidad y tipo de circuito, luego el tramo que preferimos para correr, el número de vueltas, el nivel de daños, si queremos colisiones o no, el número de jugadores a la vez (hasta cuatro) y el nivel de la Inteligencia Artificial. Una vez fijamos eso se trata de una carrera sencilla que nos sirve más como práctica o para desengrasar los dedos que para ninguna otra cosa.

### CAREER (Carrera)

Se trata de la modalidad para un solo jugador en la que conseguiremos ir desbloqueando más coches y circuitos en función de nuestros resultados. Podemos elegir entre cinco niveles de dificultad (Amateur, Pro, Champion, Superrally y Temp; los tres primeros desbloqueados desde el principio). Esta modalidad va mezclando los distintos tipos de competición disponibles en los escenarios más variados. Sería lo más parecido a un Campeonato del Mundo de rallies, pero sin ningún tipo de licencias y con tramos en los que competiremos "cuerpo a cuerpo" con otros coches. En total (los cinco niveles) son 137 events (o pruebas) puntuables a



través de las cuales vamos ganando puntos que nos colocan en un lugar de la clasificación y si al finalizar todas las pruebas de un nivel hemos alcanzado un puesto "digno" conseguimos ascender de categoría de conducción (empezamos en la Licencia tipo D).

### MULTIPLAYER (Multijugador)

Para empezar separamos el modo multijugador del modo Xbox Live. En el multijugador, obviamente offline, tenemos dos modos: Split Screen (Pantalla partida) y System Link Play (Partidas en red). La modalidad de Split Screen permite cualquiera de las modalidades de juego explicadas anteriormente pero con hasta cuatro jugadores por consola. El modo System Link permite hasta cuatro jugadores por consola (máximo de 16 jugadores) contando con los mismos modos.

■ Cuando activamos la opción Ghost, tan sólo vemos un esbozo de los otros coches.

# SPORT 2

## ENGINE 2

## Circuitos/ modalidades

**Rallycross.** Carreras frente a frente con otros coches (hasta 4) y en circuitos cerrados.

**Crossover.** Carreras contra otro vehículo en circuitos paralelos que se cruzan.

**Rally.** Sin vueltas, se trata de completar los tramos en el mejor tiempo.

**Hillclimb.** Una frenética subida o bajada por la ladera de una montaña a toda velocidad.

**Iceracing.** Carreras cara a cara sobre el hielo. Una locura.



## Xbox Live

Sin ninguna duda uno de los elementos que hacen que RallySport Challenge pueda colocarse por encima de ningún otro juego de rallies del mercado es la posibilidad de ser jugado en línea con Xbox Live. El diseño de RSC2 está totalmente enfocado al juego online y todos los escenarios, coches, texturas, efectos gráficos, opciones de sonido, etcétera, todo absolutamente ha sido optimizado para que el juego pueda ofrecer una buena experiencia online.

### Modos de juego Live

Tendremos, como en cualquier otro juego de Xbox Live acceso a las partidas rápidas (QuickMatch) y a las partidas personalizadas (OptiMatch), además de poder crear partidas a nuestro gusto y hacer de servidores si disponemos de una buena conexión (Create a Game). En esta última función podremos elegir cualquiera de las modalidades explicadas antes para el modo multi-jugador, pero tendremos que fijar una serie de factores que determinan la partida tales como el número de vueltas, el nivel de daños, el tipo de coches permitidos para la carrera, las colisiones, el número de jugadores (2-16), los huecos que dejamos para

nuestros amigos en la partida, el tipo de cámara que se deberá usar en la partida, cambios automáticos/manuales y el nivel de los conductores (marcado con la License Class).

### Modos de juego especiales

**Challenges (Retos).** Es una de las novedades incluidas en RSC2 para disfrute de los jugadores más insistentes. Se trata de una serie de retos que se actualizan diariamente, semanalmente y mensualmente. XSN Sports.- La plataforma creada por Microsoft para sus juegos deportivos permite a los jugadores crear torneos, ligas y campeonatos abiertos y privados con enorme facilidad a través de la web de XSNSports.com.

### Descargas RSC2

El hecho de que un juego vaya actualizándose poco a poco y nos vuelva a ofrecer elementos novedosos al cabo del tiempo de haberlo comprado es en los juegos de coches un extra muy valioso porque los añadidos pueden ser muy variados. En el caso de RSC2 hay contenido descargable desde el primer momento y puede ser desde un nuevo modelo de coche que no aparecía en el catálogo inicial, como una

nueva skin (pintura) para la carrocería de alguno de nuestros vehículos, incluso un nuevo tramo de rally o circuito.

### Opciones de partida

Existe un elemento clave a la hora de buscar partidas en Live y es que en juegos como RSC2 es muy fácil encontrar justo lo que andamos buscando ya que permite definir muchos parámetros. Dichos parámetros a los que nos referimos son: Tipo de carrera, Lugar (Argentina, Australia, Canadá, Gran Bretaña, Monte Carlo, Suecia, EEUU), nombre del circuito, mínimo/máximo de vueltas, nivel de daños, tipo de coches, colisiones, número de jugadores, tipo de cámara, cambio de marchas, nivel de conducción.

■ Podemos llegar a dejar el coche inutilizable.



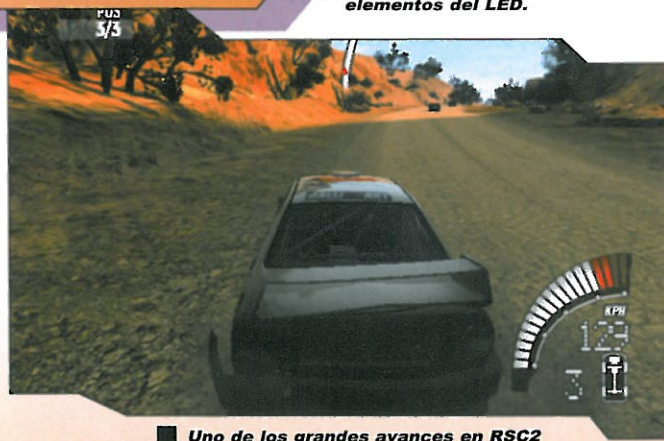
■ El detalle de la nube de polvo persiguiéndonos es espectacular.



■ Podremos personalizar todos los elementos del LED.



■ Nuestra trayectoria puede ser vista sobre un mapa total o sobre un tramo del circuito.



■ Uno de los grandes avances en RSC2 es la recreación de la vegetación.



## Los coches

Diseños y modelados.- Si podemos hacer memoria con RSC recordaremos que aquellos coches propuestos por los suecos de Digital Illusions cumplían pero en algunos casos resultaban muy toscos en sus formas... más aún si los comparábamos con coches de Project Gotham Racing, Racing Evoluzione o Colin McRae. Para la segunda parte se han pulido mucho los modelados, pero el hecho de tener que hacerlos funcionar online ha provocado que se utilicen técnicas de aplicación de texturas en lugar de crear modelos poligonales. El AntiAliasing (suavizado del efecto de dientes de sierra) está pasado sobre todos los modelados susceptibles de verse afectados por este incómodo efecto visual. Lo criticable es que muchos de los modelos son demasiado simples y planos y les faltan profundidad. Después de ver coches como los de Colin McRae 3 y Colin McRae 4, con más de 18.000 polígonos por vehículo, cualquier cosa sabe a poco, pero RSC2 llega a darnos un buen resultado con una utili-

zación de los recursos mejor optimizada.

**Nivel de daños.-** En este aspecto sí que podemos criticar RSC2 en dos aspectos esenciales. En primer lugar porque los efectos de los daños sobre la conducción son mínimos y sólo empiezan a notarse cuando los daños son irreversibles. Por otro lado, el aspecto físico del coche con los golpes sólo varía en dos cosas: se rompen las lunas y se empiezan a caer piezas (capó, maletero, paragolpes, puertas,...). El efecto es bastante pobre, más aún cuando podemos ver parte del escenario dentro del propio coche.

**Los ajustes.-** Existe un apartado en RSC2 para el ajuste de los coches denominado Car Tuning que estará disponible mientras se realiza la carga del nivel que hayamos seleccionado. En Tune Car encontramos tres partes: Basic (Ruedas, Cambio de marchas, Dirección y Relación de las marchas), Avanced (Frenos, equilibrado de frenos, relación de potencia, tracción delantera

y tracción trasera), y, por último, Suspensión (con la resistencia de los amortiguadores y su recorrido). Todas estas configuraciones, que pueden llegar a ser lo que nos dé unas milésimas de segundo sobre nuestros adversarios, pueden guardarse y luego cargarse cuando las necesitemos.

### Todos los modelos:

#### Rally 1:

Hyundai Accent Evo 3  
Skoda Octavia RS  
Mitsubishi Lancer Evolution VIII  
SEAT Córdoba Evo 3

#### Rally 2:

Ford Focus Air Force Reserve  
Subaru Impreza WRX  
Peugeot 206  
Citroën Xsara T4

#### IceRacing 1:

Toyota Corolla GT  
Renault Megane V6  
Peugeot 306 Maxi  
Volkswagen Beetle RSi

#### IceRacing 2:

BMW 318 Compact

Ford Puma Evolution 4WDS  
Nissan Micra V6  
Opel Astra V6

#### RallyCross 1:

Mitsubishi Lancer Evolution VI  
Hyundai Accent T16  
Ford RS200 Evo  
Volvo 240 Turbo

#### RallyCross 2:

Opel Astra T16  
Citroën Xsara T16  
Volvo 540 EVO  
Saab 9 - 3 Turbo 16

#### HillClimb 1:

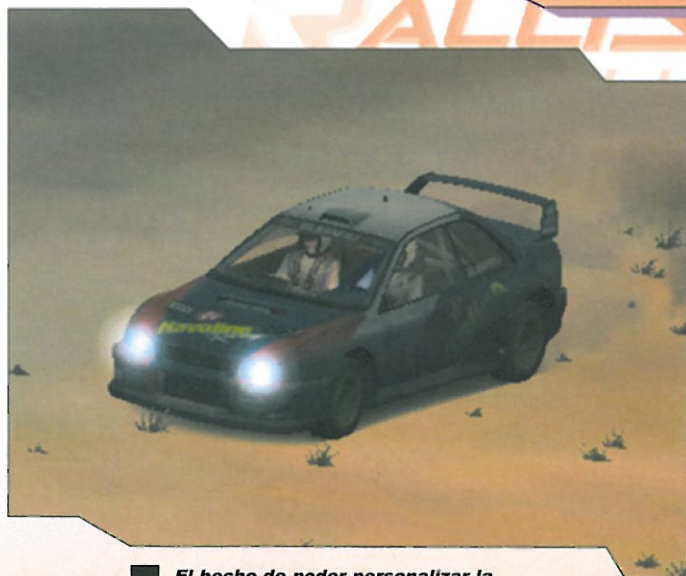
Mitsubishi Lancer  
Evolution 6.5 RS  
Peugeot 405 T16  
Subaru Impreza WRX STi  
Audi Quattro S1 Pikes Peak

#### HillClimb 2:

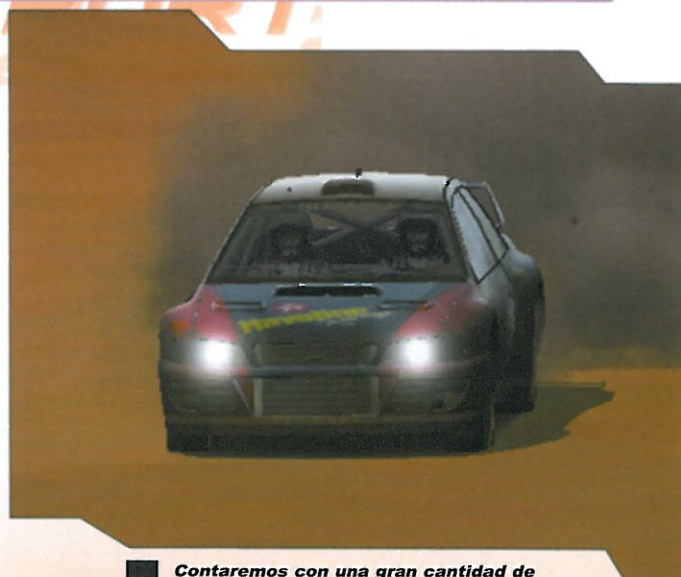
Suzuki Grand Vitara  
Toyota Pikes Peak Tacoma  
Saab 9 - 3 Vigen  
Toyota Pikes Peak Celica

#### Vintage:

Volvo Amazon GT (Descargable)



El hecho de poder personalizar la configuración del coche nos permitirá ser más competitivos.



Contaremos con una gran cantidad de modelos de coche para elegir.



## El mundo de RSC2

Diseño de niveles y superficies.- En RSC2 nos encontramos con una enorme cantidad de circuitos distintos que suman hasta un total de 93 escenarios totalmente distintos (entre etapas de rally, crossovers, rallycross, hillclimbs y iceracing) que podremos elegir en cualquier momento siempre y cuando vayamos desbloqueándolos en el modo Carrera. Lo alucinante de los niveles de RSC2 es que están completamente creados en 3D por lo que no se trata sólo de un túnel por el que se mueva el coche con escenario a ambos lados, sino una amplia superficie que, además, en RSC2 ha sido ampliada con respecto al primer juego para llegar a ofrecer recorridos con distancias reales. El problema de escenarios tan amplios es el hecho de tenerlos que cargar para Xbox Live. Por eso se han eliminado algunos elementos o se han modificado. En este caso nos referimos a vegetación y objetos. Aunque RSC2 sigue siendo el juego que más conducción fuera de pista permite (podremos alejarnos muchos metros y volver a entrar, aunque a veces las cámaras se modifiquen enormemente y sea

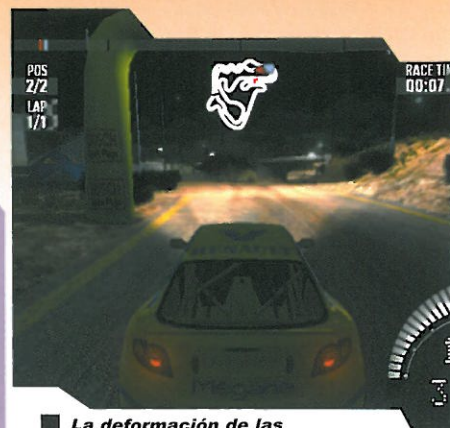
difícil la conducción), se han incluido muchas vallas que no nos dejan salir del circuito marcado. En el caso de la vegetación podemos apreciar efectos de popping (aparecen de pronto en la distancia donde antes no estaban) con lo que la máquina se ahorra tener que cargar el peso de unos gráficos que sólo van a estar por unos instantes delante del jugador. En cualquier caso, la vegetación está muy trabajada tanto en el detalle, el modelado, como en la animación de la misma. Lo mismo ocurre con los objetos móviles tales como conos, barreras, hojas, pájaros etcétera. En lo que se refiere al propio diseño de los circuitos están perfectamente adaptados a la manejabilidad del título, así como a las superficies sobre las que competiremos en cada momento. Barro es sinónimo de curvas muy cerradas, así como el hielo supone muchos desniveles que haga trabajar al jugador en el equilibrio del coche.

Las superficies (todas sufren variaciones cuando pasan las ruedas gracias a las animaciones dinámicas en tiempo real)

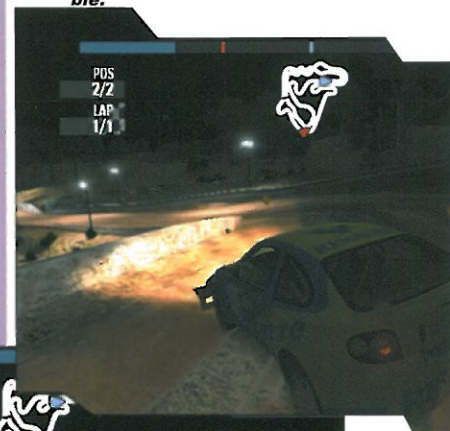
El asfalto es perfectamente iluminado de forma dinámica tanto por las luces delanteras como traseras.

están muy trabajadas dando diferentes efectos de conducción dependiendo de la velocidad del coche, el tipo de coche o los ajustes.

Luz y efectos meteorológicos.- La aplicación de las luces y las sombras es espectacular en RSC2. Es aquí donde podemos los grandes avances del motor gráfico creado por Digital Illusions. Pero no menos espectacular son los efectos de lluvia, nieve, barro y efectos de partículas varios (chispas, barro, polvaredas,...) que tendremos la oportunidad de ver actuar sobre nuestro coche.



La deformación de las superficies con las derrapadas es increíble.



RSC2 cuenta con algunas de las mejores texturas vistas en Xbox.



Un elemento para criticar son los gráficos desde la cámara interior del coche.

## RALLYCROSS WORLD STATS

### RALLYCROSS

CROSSOVER	RALLY	HILLCLIMB	ICERACING
Great Britain / Hydro Lane			
1. XB MAGAZINE	RS200RC	00:43.474	
2. XB MAGAZINE	RS200RC	00:47.070	
3. XB MAGAZINE	Corolla	01:01.633	
4. XB MAGAZINE	Corolla	01:33.370	

La presentación de estadísticas es simple y bien definida.





■ Cuando nos salimos del circuito la cámara pasa a una tercera persona que todavía controlamos.



■ Los reflejos, las sombras y los cientos de objetos en 3D son sus afales.

## ASPECTO GRÁFICO

Hemos hablado tanto del aspecto gráfico de los coches, como de los escenarios y de los efectos creados por los desarrolladores suecos de Digital Illusions para RSC2.

En cada uno de estos apartados hemos coincidido que el efecto final es bueno pero, ¿y cuando lo juntamos todo?

Pues es aquí donde nos damos cuenta que RSC2 todavía podría ser mejor. En algunas partes del juego nos da la sensación de que el vehículo que conducimos va deslizándose sobre la pista y si no fuera por la vibración del mando (muy trabajada para aportar información sobre el

terreno sobre el que pisa-mos), estaríamos pensando que nuestro coche va un palmo por encima del suelo. Esta sensación no se nota sólo al conducir, sino que visualmente vemos que los escenarios suelen ser muy brillantes y los coches, en ocasiones (sobre todo a medida que van dañándose) toman un aspecto demasiado oscuro (pardo).

En el otro lado, sólo tenemos elogios para los efectos de reflejos del escenario sobre la propia chapa de los coches, o el reflejo de éstos y sus luces sobre terrenos que cuenten con agua o nieve.

Otro de los efectos finales

ante los que nos encontramos en RSC2 y que ya hemos comentado es la ralentización que sufre el juego en fases en las que nos encontramos con demasiados objetos en pantalla. Tantos polígonos se le "atravesan" a la consola, pero también podemos decir que están muy localizados en las zonas más urbanas en las que existen demasiados objetos superpuestos en el escenario.

Definitivamente el aspecto gráfico de RSC2 es envidiable... como bueno y exigentes usuarios de Xbox siempre pediremos un poco más, pero RSC2 nos da unos resultados de auténtico lujo.

## Sonido

Una de las características que le da credibilidad al juego RSC2 es su sonido. Se trata de uno de los parámetros que la gente de Digital Illusions no han querido dejar de lado y por eso se han dedicado a grabar el sonido del motor de cada uno de los modelos de coche que aparecen en el juego por separado, sobre cada una de las superficies y desde distintas posiciones (interior, exterior, junto a la rueda,...) y a eso le han añadido una serie de efectos espe-

ciales como son los golpes, la lluvia, etc. A este apartado sonoro debemos unir el trabajo de doblaje de un copiloto (del que tendremos hasta tres versiones a elegir) y una banda sonora muy adaptada al género de las carreras. Música electrónica con ritmos furiosos para meternos en faena... pero con la opción de que seamos nosotros mismos con nuestras listas de reproducción, los que elijamos la música adecuada para cada trayecto.



■ Tanto por la banda sonora, por las playlist personalizadas, como por los efectos sonoros, es una joya sonora.

## Inteligencia artificial

Si RSC2 se va a convertir en breve en el juego de carreras para Live con más opciones, más posibilidades de crear campeonatos y demás... las posibilidades del juego en su lado offline no son menores. En primer lugar porque contamos con multitud de coches y escenarios, pero sobre todo, porque la Inteligencia Artificial del título está tan trabajada y bien definida que podremos estar compi-

tiendo durante horas como si fuesen pilotos humanos. Podremos seleccionar el nivel de habilidad de la IA (Fácil, Medio y Difícil) y ver cómo varía su comportamiento en función de esta selección. Como nosotros, tendrán fallos y golpes, se equivocarán al trazar una curva y no todos los coches seguirán el mismo patrón de conducción. Los habrá más rápidos y más lentos, más agresivos y más persistentes.





## RSC2 vs COLIN MCRAE 4.0

### Conducción

#### RALLISPORT CHALLENGE 2

Arcade. Realista en todo el aspecto externo, pero exagerado en los movimientos. Estilo muy agresivo.

#### COLIN MCRAE 4.0

Simulador. Todo es realismo en este juego. La conducción se basa en el control y el conocimiento del circuito.

### Modos de juego

Pruebas puntuables muy variadas, carreras contra otros en el mismo circuito, pantalla partida, System Link... lo tiene todo.

Además del Campeonato del Mundo y algún modo multijugador curioso, se queda muy corto en modalidades de juego.

### Aspectos técnicos

Un nivel de gráficos bueno (pero con algunos fallos) y un sonido casi inmejorable le dan una gran nota en este apartado.

Es el rey en la reproducción de los coches (geniales) y el sonido no se queda nada atrás. Colin McRae sigue siendo el mejor en este aspecto.

### Xbox Live

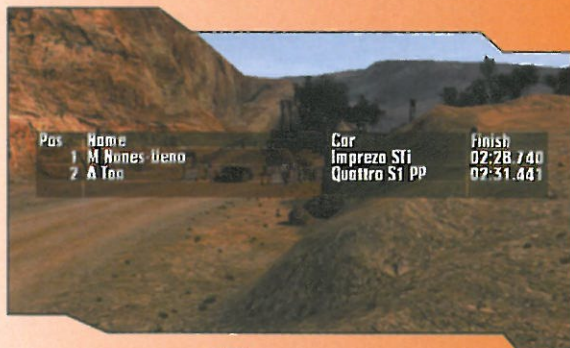
El punto fuerte de RSC2. Descargas, campeonatos personalizados, carreras rápidas, XSN Sports. Un nuevo mundo.

Sólo podemos consultar las estadísticas de la gente online. Suspense en este apartado.

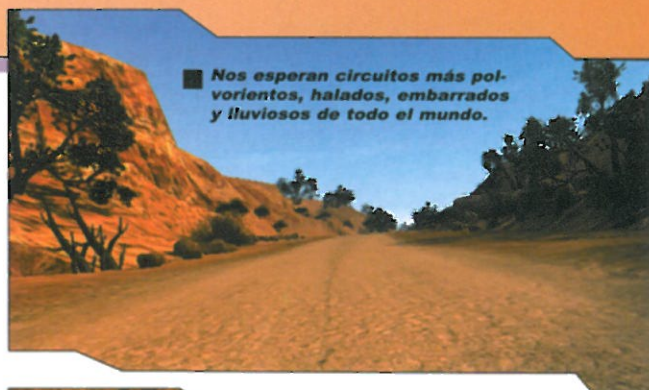
## Comentario final

Cuando apareció el primer RallySport Challenge hace ya más de dos años, el público lo recibía con escepticismo. Un juego de rallies creado por unos suecos y publicado por Microsoft... no tenía ningún especial atractivo. Pero, por suerte, esos suecos de Digital Illusions habían hecho un trabajo increíble y tras su enorme éxito la gente sólo pensaba en si habría continuación. Y aquí tenemos RSC2, un producto al que le quedan pocas semanas para ver la calle y que lleva dentro todos los ingredientes para convertirse en uno de los grandes... (¡lásti-

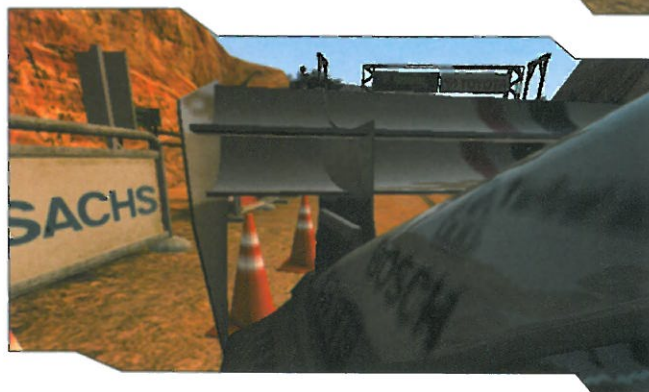
ma que sea exclusivo para Xbox porque este es de los juegos que dicen quien está haciendo los mejores juegos del momento). El hecho de incluir capacidades para poder jugar online con Xbox Live y contar con una serie de aspectos técnicos tan trabajados (gráficos, sonido, IA,...), así como con un muy amplio número de coches licenciados y circuitos de competición en todo el mundo lo convierten en una opción que compite directamente contra Colin McRae... pero contra el 5. Si los amantes de la simulación nos lo permiten.



■ No nos extrañaría que ya estuviesen pensando en RallySport Challenge 3.



■ Nos esperan circuitos más polvorientos, halados, embarrados y lluviosos de todo el mundo.



**XB**  
MAGAZINE

## valoración y pronóstico...

### lo mejor...

Xbox Live, el modo de conducción tan visceral, y sobre todo el diseño de los escenarios. Mucho más amplios que lo que hemos visto hasta el momento.

### lo peor...

Ciertos fallos en el apartado gráfico. Si no es mejorado en la versión final respecto a la beta los tiempos de cargas son largos.

### en resumen...

Juegazo al que le faltan algunos detalles para convertirse en el "único" juego de rallies por encima de cualquier otro. Se convertirá en otro superventas por el buen resultado que dio el primero de los títulos de la saga y a las pocas horas de salir copará las conexiones del Live.





# TONOS

## MONOFONICOS y POLIFONICOS

Si quieres por ejemplo la melodía **136302472**, deberás enviar al **SSII: L.136.302472**

O llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y la melodía que quieras.

Las melodías monofónicas son válidas para Nokia y móviles que tengan tecnología EMS.

Las melodías polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

OP TEN		HITOS LATINOS		CINE Y TV		NOVEDADES ★	
MONO	POLI	MONO	POLI	MONO	POLI	MONO	POLI
13630256	136320477	13630258	136320473	136302730	136320663	136302600	136320492
13630259	136320488	13630259	136320487	136302580	136320471	136302718	136320446
13630276	136320723	136302657	136320576	136302590	136320481	136302576	136320486
13630284	136320380	136302655	136320574	136302479	136320356	136302582	136320473
13630290	136320497	136302559	136320459	136300488	136320034	136302588	136320479
13630284	136320340	136302411	136320274	136302313	136320369	136302592	136320483
13630272	136320246	136302523	136320410	136300027	136320448	136302595	136320485
13630240	136320346	136302521	136320416	136300413	136320293	136302551	136320487
13630241	136320244	136302498	136320374	136300462	136320017	136302591	136320487
13630242	136320253	136302389	136320245	136300404	136320044	136302608	136320501
13630243	136320253	136302465	136320354	136300020	136320012	136302611	136320503
		136302532	136320423	136300022	136320045	136302611	136320503
		136302497	136320373	136300017	136320045	136302612	136320505
		136302485	136320361	136300040	136320016	136302696	136320617
		136302573	136320465	136300037	136320193	136302723	136320651
		136302324	136320252	136300041	136320091		
		136302590	136320276	136300023	136320195		
		136302581	136320250	136300074	136320196		
		136302404	136320264	136300029	136320181		
		136302664	136320268	136300565	136320036		
		136302574	136320466				
		136302453	136320427				
		136302505	136320387				
		136302494	136320370				
		136302530	136320400				
		136302562	136320281				
		136302601	136320493				

### BUSCADOR DE TONOS NUEVO

¿No encuentras el tono que quieres?  
¡No te preocupes los tenemos todos!

Envía al **5511** la palabra "BUSCATONO.136."  
seguida de un espacio y el nombre del  
artista o grupo que estés buscando.

Ejemplo: **BUSCATONO.136.Fran Perea**  
(En unos instantes los tendrás en tu móvil!)

# LOGOS Y SALVAPANTALLAS

Si quieres por ejemplo el logo **136102472**, deberás enviar al **SSII: L.136.102472**

O llama al **806 488 066** indica tu nº de móvil y el logo que quieras.

Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.

136112515	136111600	136112694	136110392	136104979	136108211	136112754	136101798
136112676	136110381	136101585	136112705	136108540	136112687	136106633	136104704
136400580	136400522	136400574	136400620	136400572	136400570	136400565	136400615
136400608	136400583	136400559					

# JUEGOS DE Aventura

Envía al **SSII "J.136."** seguido del juego (Ej: **J.136.lce**). Tienes más de 300 juegos en el **806 488 066**

Descubre los juegos compatibles con tu móvil. Envía al **SSII "DIME.136."** y tu móvil (Ej: **DIME.136.Nokia 3410**).

Móviles: NOKIA 3410, 3510i, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250 y 7650 - MOTOROLA T720 - SHARP GX10 y GX20 - SIEMENS C55, S55 y M50

6	11	12	19	21	22	24	29	32	33	34	40	43	47	48	49
50	51	52	53	54	55	58	59	60	61	62	63	64	65	66	66
Persla	Speed	Dropzone	Rocky	Choc	Biker	Creche	Ice	Balls	Slam	Pinball	Gadgles	Iceblade	Power	Astongolf	Tree

# IMAGENES EN COLOR

Manda al **SSII "MMS.136."** seguido de la imagen (Ejemplo: **MMS.136.200394**).

Sólo válido para móviles que tengan tecnología MMS y que permitan descargas vía WAP.

200375	200384	200024	200320	220179	220220	220232	220231	220222	200634	200635	200637	200636

### ¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!

Envía al **5511 "COLOR.136.tu nombre.nº fondo"**  
(Ejemplo: **COLOR.136.Sandra.3**)

12 Maria 13 Silvia 14 Jorge 14 Laura

### ¡EL CORAZON DE LOS ENAMORADOS!

Envía "CORAZON.136.nombre.1.nombre.2º fondo" al **5511** (Ejemplo: **CORAZON.136.Jose.Ana.1**)

1 Jose Ana 2 Pedro Maria 3 David Laura

### ¡REGALARE UNA FLOR!

Envía "FLOR.136.tu nombre.nº flor" al **5511** (Ejemplo: **FLOR.136.Sergio.1**)

1 Para ti de SERGIO 2 Para ti de FRANCISCO

### ¡HAZ TU PROPIA CAMISETA DE FUTBOL!

Envía "EQUIPO.136.tu nombre.dorsal.nº equipo" al **5511** (Ejemplo: **EQUIPO.136.Ricardo.11**)

RICARDO 11 1 - R. Madrid 2 - Barcelona 3 - Betis 4 - At. Madrid 5 - R. Sociedad 6 - Deportivo 7 - Valencia 8 - Celta

### CHAT

¡Liga con tu móvil!!  
Envía "Ligar136" al **5511**

Chic@s de tu ciudad te esperan!  
¡Mas de 300000 conectados!

### UNA ROSA Y UN POEMA

¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!

Envía al **5511** el siguiente mensaje:  
"Rosa.136.su nombre.su teléfono"  
Ejemplo: **Rosa.136.ana.667 432 651**

### POEMA A DOS

¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?

Envía "Poema.136.tu nombre.su nombre" al **5511**. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de móvil.

### FRASES PARA LIGAR!

Envía "LI.136" al **5511**. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

### CHISTES

Envía "CHISTES.136" al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

### PIROPOS

Envía "PIROPOS.136" al **5511**. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

### PROMOCION NOKIA

¿TE GUSTARIA TENER LO ULTIMO DE NOKIA, EL 7600?

MANDA AHORA al **5511** la palabra **NOKIA136** y podrás conseguir este fantástico móvil con cámara de fotos digital, zoom y amplia pantalla de 65000 colores.



# PREVIEWS

**Tommy Angelo deja su aburrida y poco rentable vida de taxista para convertirse en un respetado mafioso de la ciudad de Lost Heaven**

# MAFIA

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Illusion Softworks

edita: Virgin Play

fecha: Marzo 2004

Un ya veterano estudio de desarrollo de la República Checa que tiene entre su catálogo de juegos para PC la popular saga bélica *Hidden & Dangerous*, y títulos de éxito como *Vietcong* o *Mafia*.

## MAFIA

**Casi dos años después de su aparición en PC, este exquisito juego de acción y conducción criminal llega a Xbox.**

por Jetulio

**H**ace aproximadamente dos años, justo cuando la saga *Grand Theft Auto* estaba en su mejor momento (entre el estreno de *GTA III* y *Vice City*) y más de moda estaban los juegos que mezclaban acción políticamente incorrecta (para adultos) y conducción, apareció en el mercado de los compatibles un videojuego espectacular que nunca tuvo la repercusión y popularidad que la saga de Rockstar, aun-

que se hinchó a ganar premios de la crítica allá donde iba. *Mafia*, desarrollado por los checos de Illusion Softworks, nos ofrecía una jugabilidad heredada de *Grand Theft Auto*, la posibilidad de conducir libremente por la ciudad tomando prestado toda clase de vehículos y ponernos a sueldo de bandas criminales locales, pero añadía mucho más. Por el momento tomaba como argumento una época dorada del crimen

organizado, muy romántica y cinematográfica, la de las ciudades norteamericanas de los años 30. Una ciudad imaginaria atestada de varias familias rivales de la mafia se disputan el poder de la zona y el juego nos presentaba un guión profundo y adictivo de ajustes de cuentas, guerras urbanas, persecuciones y un departamento de policía empeñado en acabar con el crimen organizado. Aquel impresio-

nante juego, una verdadera obra maestra en cuanto a jugabilidad, opciones, adicción, apartado gráfico y excelente banda sonora, llega ahora con una versión dedicada a nuestra consola, con algunos cambios obligados pero sin demasiadas mejoras, aunque manteniendo toda la magia de aquel título que nos maravilló y nos hizo protagonizar una historia muy al estilo 'El padrino'.





Las persecuciones en coches de época son el alma de este juego.



Toma prestado casi cualquier coche que te guste.

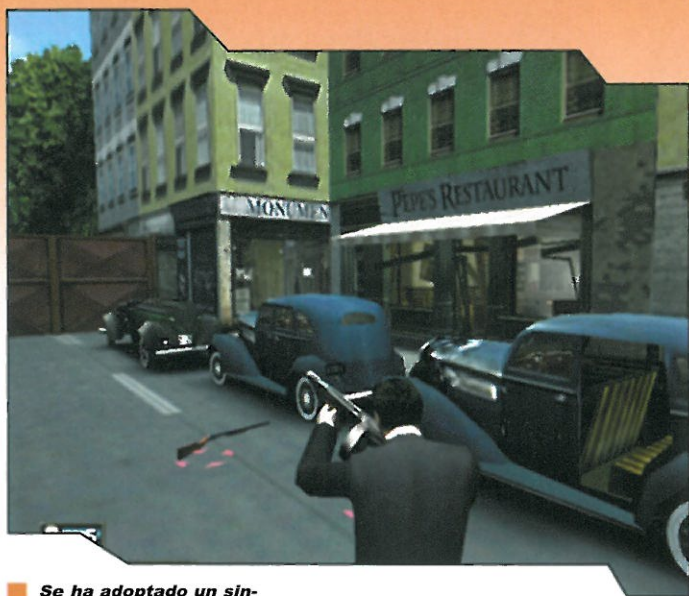
# MAFIA

El paso del día y la noche y los cambios de tiempo son constantes y realistas.

Es el momento de dar una lección a esos tipos.







Se ha adoptado un singular sistema para apuntar y disparar.



Las cinemáticas del juego recuerdan a una película de gangsters.



Estate muy atento al mapa de la ciudad y al límite de velocidad.



Destrozar coches será una de nuestras tareas cotidianas.

## De taxista a gangster profesional

El protagonista de Mafia, en el cual nos convertiremos cuando comencemos a jugar, es Tommy Angelo, un honrado taxista de la ciudad portuaria de Lost Heaven (una ciudad imaginaria de los años 30 que resulta una curiosa mezcla entre las ciudades de Nueva York, San Francisco y Chicago de aquellos años). Pero el destino de Tommy no era pasarse la vida trabajando con el taxi ya que una noche, casi al final de su último turno, Tommy se ve obligado a realizar la 'carrera' más arriesgada desde que comenzó a trabajar de taxista: tendrá que llevar a un par de gangsters heridos y huir de los disparos de una banda rival. Tras dar esquinazo a los peligrosos gangsters y poner a salvo a los no menos peligrosos pasajeros, Tommy recibirá una buena recompensa de Don Salieri, el capo de una de las familias mafiosas más influyentes de la ciudad.

Casi sin darse cuenta, Tommy comenzará a hacer pequeños trabajos para Salieri, y es que todo ese dinero fácil no lo gana ni en un mes echando horas en el taxi, y terminará por convertirse en un duro gangster, respetado por toda la familia Salieri, temido por sus ene-

migos y conocido por solucionar las cosas a su manera.

El juego, lógicamente, está basado en misiones pero, al igual que pasa con la saga GTA, se caracteriza por una libertad total de acción y decisión durante todo el juego.

Lost Heaven es una enorme ciudad con peatones, policías, tráfico real y podemos recorrerla completamente a pie, tomando el transporte público (trenes o tranvías) o a bordo de un gran catálogo de coches de época.

Esto último es lo más adecuado y siempre podremos conseguir coches tomando los que nos proporciona el mecánico de la familia Salieri, abriendo coches aparcados en la calle (sólo las marcas y modelos que previamente hayamos aprendido a forzar) o, para los momentos más urgentes, obligando a algún conductor parado en un semáforo a que baje de sus vehículo y nos lo entregue al estilo GTA (aunque aquí muchos de ellos toman represalias y no entregan su coche por las buenas).

Por supuesto, como nos encontramos dentro de nuestro papel de gangster no tendremos demasiados

escrúpulos a la hora de hacer cosas fuera de la ley para conseguir el objetivo de nuestras misiones, pero tendremos que estar muy atentos ya que la policía de Lost Heaven está muy atenta y podemos dar con nuestros huesos en la cárcel. Las alarmas de la policía pueden saltar, además de si provocamos un tiroteo en plena calle o algún otro altercado grave obligado por nuestra profesión de criminal, por asuntos tan triviales como sobrepasar los límites de velocidad de la ciudad. Afortunadamente, podemos colocar un límite en nuestro coche para que no podamos pasar esta velocidad máxima cuando no estamos en medio de una persecución. Un apartado muy original de Mafia es que, al contrario del famoso taller de pintura de GTA, aquí la forma de despistar a la policía tiene diferentes opciones: simplemente podemos intentar darles esquinazo siempre que no sea demasiado grave nuestro delito (por el contrario habrá tantos controles montados en la ciudad que seremos carne de celda); o, siempre que no hayan visto nuestro rostro (por cometer el delito dentro de un coche) cambiar de coche sin ser vistos.



## Del teclado y el ratón a los sticks analógicos

Lógicamente, el paso de una versión PC a una de videoconsola tiene que afrontar unos cambios obligados. Uno de ellos es la lógica adaptación del control de ratón y teclado al mando de la consola en cuestión. Esto en Mafia ha tenido una complicación especial ya que, aunque la adaptación de los momentos a pie no tienen demasiado misterio y ya se ha abordado antes, Mafia permite conducir y sacar la pistola por la ventanilla para deshacernos de nuestros enemigos, un elemento que añade una complicación especial a este proceso de conversión. Al final, se ha adoptado una curiosa solución que cambia radicalmente el sistema original, ya que se ha añadido un sistema de apuntado automático. Así, aunque nosotros siempre podremos mover el cursor de apuntar con el stick analógico izquierdo, gracias a los botones blanco y negro, podremos hacer que este cursor vaya cambiando por todos los enemigos que aparecen en pantalla. Parece que este sistema soluciona de una manera bastante efectiva, muchos problemas que se presentaban en muchos momentos del juego.

Otro de los cambios más significativos en la versión para consolas es el límite de velocidad de Lost Heaven, antes situado en 40 millas

por hora, y que se ha elevado a las 60 millas por hora. Y es que los fans ya habían mostrado su pesar por lo lento que tenía que conducir uno por las calles de Lost Heaven para pasar desapercibido y cumplir con la ley.

La versión de PC, además del modo historia, en el cual tendremos un total de 20 misiones para cumplir y donde el argumento principal se irá desvelando, incluía un modo llamado 'viaje gratis'. En este modo podíamos elegir cualquiera de los coches que hubiéramos conseguido en el modo principal y deambular por la ciudad a nuestro aire. Así además de ser la manera más sencilla de conocer la ciudad y aprendernos todos los atajos y escondrijos posibles para luego utilizar en el modo principal, podíamos ganar dinero haciendo de taxista o peleando con gansters y destrozando coches. Con este dinero podíamos pagar a los médicos del Hospital de Lost Heaven para que curasen nuestras heridas, para reparar nuestro coche en Bertone's o comprar armas en la tienda de Pete el Amarillo.

Este modo está incluido también en la versión para Xbox pero, además, los chicos de Illusion Software han incluido un tercer modo completamente exclusivo: el modo carrera.

Este modo, que es un juego en sí mismo y podían haber lanzado empaquetado como un título a parte, contiene un gran número de pruebas de velocidad y campeonatos de carreras con todos los coches de los años 20 (desde utilitarios a bólidos de aquella época). El juego nos permite correr en el circuito de velocidad de Lost Heaven a parte de un gran número de circuitos improvisados en los alrededores de la ciudad. El complemento de geniales físicas y la avanzada IA de los pilotos hacen que este modo sea realmente adictivo, un verdadero regalo que acompaña al juego principal. Eso sí, hay que tener en cuenta que se trata de vehículos de los años 20 y 30 (cuyas velocidades y respuesta en carretera están muy logradas) y no aguantan demasiado bien, por ejemplo, que nos salgamos del asfalto. En cuanto al aspecto gráfico del juego, hay que decir que este se resiente un poco (pero muy poco) con respecto al que pudimos ver en la versión de PC. Aquellos que jugaron al título original no encontrarán mejoras en este aspecto y si algunos detalles de menos calidad, como ciertos brillos y acabados. El resto de los elementos técnicos, su excelente doblaje y mejor banda sonora, seguirán ahí.



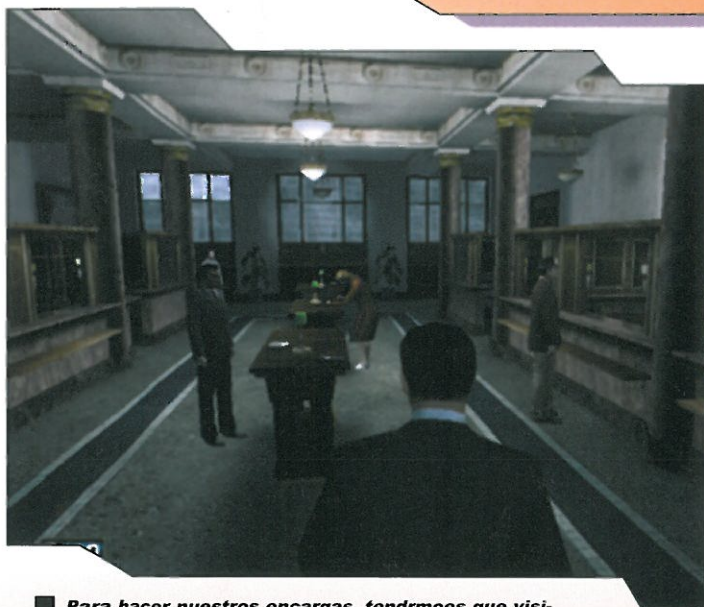
Una trampa en el restaurante en el que acostumbrabas a comer.



De noche hay menos tráfico, pero hay más patrullas de policía.



Lo mejor es hacerse pasar por un ciudadano respetable.



Para hacer nuestros encargos, tendremos que visitar muchos edificios, bancos, oficinas, etc.

**XB**  
MAGAZINE

### valoración y pronóstico...

#### lo mejor...

El genial guión y la ambientación. La ciudad de Lost Heaven y todos los personajes del juego son realmente geniales. Además, los modos de juego, la gran cantidad de vehículos y el modo carrera.

#### lo peor...

No ha habido ninguna mejora en el aspecto gráfico del juego, y esto en un título que ya tiene dos años es decir demasiado. Al igual que cuando nos ponemos ante GTA III, parecerá que jugamos a un título muy antiguo.

#### en resumen...

Mafia es un título excepcional por su jugabilidad y por la genial ambientación basada en el mundo de la mafia norteamericana de los años 30. Dos años es mucho tiempo de espera para que llegara esta versión, pero aun así sigue mereciendo la pena.





**Después de mucho esperar, ya hemos probado la primera beta de este esperadísimo juego que ya está a punto de llegar al mercado.**

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Ubi Soft

edita: Ubi Soft

fecha: Finales de marzo

*Ubi Soft se ha hecho fuerte en el género de la acción táctica con el lanzamiento hace un año de Tom Clancy's Splinter Cell. Ahora llega su secuela*

## SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

por Jetulio

**Vuelve el agente secreto Sam Fisher, y lo hace en el mejor estado de forma posible y sin afectarle, para nada, su inmensa y merecida popularidad.**

**E**n el número 15 de XB Magazine Sam Fisher, con esa pose tan impresionante que le caracteriza, protagonizaba nuestra portada y adelantaba un reportaje sobre todos los detalles que ya conocíamos entonces de la secuela de Splinter Cell. El mes pasado, gracias a una visita relámpago a las oficinas de Ubi Soft en Madrid, donde pudimos ver y probar por primera vez una demo de Pandora Tomorrow, os volvimos a ofrecer un amplio reportaje sobre lo que nos había parecido aquel primer contacto. Ahora, a falta de un escaso mes para el lanzamiento del juego, ya

tenemos en nuestro poder una beta muy avanzada del juego completo, y eso merece la primera preview sería para contaros todas las sensaciones que nos ha producido jugar, por primera vez, a Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

La beta en cuestión, dejando a un lado algunos pequeños fallos todavía sin pulir, está muy avanzada e incluso contiene ya las voces del juego en castellano, por lo que ya tenemos una buena idea de la magnitud de este esperado título. Antes de meternos en faena y contaros con pelos y señales los secretos de este juego, os

diremos que la primera gran impresión que nos ha dado el juego es que esto sigue tratándose de Splinter Cell. Todos los que hemos disfrutado con el primer título nos sentiremos como en casa cuando nos enfrentemos a esta secuela, pero con la importante novedad de que Ubi Soft ha mejorado todos y cada uno de los aspectos que podían mejorarse del primer juego. Mejor aspecto, un guión más profundo y atractivo, un nivel de retos y dificultades no demasiado exagerado y una sensación de espionaje e infiltración mucho más completa. Sam Fisher, más vivo que nunca.



## No abras la caja de pandora

Como ya os adelantábamos en el número anterior, la historia que nos cuenta Splinter Cell 2 tiene una peculiar y tétrica relación con el mito de la Caja de Pandora, de ahí su enigmático título. Y es que de cajas repletas de gigantescos males trata el juego. Todo comienza en Indonesia, donde un jefe guerrillero local tiene en jaque al gobierno de su país y a los Estados Unidos de América, que prestan apoyo al país en la lucha contra la guerrilla independentista. Este jefe guerrillero se llama Sadono y tiene un aire muy al estilo Che Guevara (a pesar de ser indonesio no tiene ni un rasgo oriental, lleva una boina calada y fuma puros habanos constantemente). El problema de Sadono es que su causa, seguramente muy justa, se apoya en unos métodos un tanto discutibles. Además, con la magnitud internacional que está tomando el conflicto, Sadono, que sabe de su peligrosa situación, se ha suscrito uno de los seguros de vida más originales y despiadados que hayan existido: cuenta con un gran número de cajas repartidas por diferentes lugares del mundo, llenas de un mortal virus de nueva viruela a punto de abrirse y diezmar a la población de todos y cada uno de esos lugares de forma fulminante, y el único motivo por el cual no se abren es porque cada día, a una hora determinada, Sadono envía a las cajas una llamada con un código que sólo él conoce.

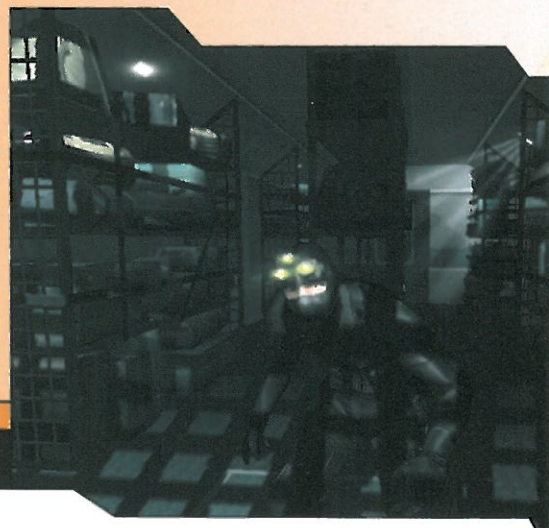
Pero al comenzar a jugar, nuestro valiente agente de infiltración de la NSA no conoce aun todos estos detalles. Nuestra primera misión nos lleva a Timor Oriental, donde la guerrilla ha tomado por la fuerza la embajada de los Estados Unidos y mantiene en su interior, retenidos, a un gran

número de rehenes. Fisher comienza la misión en la orilla del puerto, con el agua hasta la cintura y desde donde se divisa uno de los atardeceres más impresionantes de la historia de los videojuegos. Aquí, comenzaremos a recibir las siempre útiles instrucciones de Lambert (mucho más presente y útil en este segundo juego). Nuestra misión es cruzar entre las pequeñas casas y conseguir infiltrarnos en la embajada americana, como siempre sin ser detectados, sin activar alarma ninguna y sin causar ninguna baja. Pero una vez hayamos conseguido colarnos de forma furtiva y silenciosa en el edificio, Lambert nos dejará claro que no estamos aquí para salvar rehenes, sino para buscar a un tipo concreto y a la información que puede llevar consigo.

Resulta que, por causas del destino, Douglas Shetland, presidente de una corporación militar privada que trabaja también para la inteligencia del ejército de los Estados Unidos, se encontraba en la embajada en el momento del asalto guerrillero y llevaba consigo un ordenador de bolsillo con información demasiado peligrosa. A partir de este instante, nuestra misión será dar con Shetland y saber si ha habido fuga de datos. Un perfecto prólogo que nos irá desvelando toda la enorme trama del juego y nos llevará, misión tras misión, a completar un argumento apasionante con una clara misión: desactivar todas y cada una de las 'Cajas de Pandora' de Sadono. No en vano, el guión ha corrido a cargo del mismo guionista de la primera entrega, J.T. Petty, supervisado en todo momento por el mismísimo Tom Clancy.



■ Las visiones nocturnas y térmicas volverán a ser cruciales para conseguir nuestro objetivo.



■ El aspecto de las luces y las sombras vuelven a dejarnos con la boca abierta.

■ Estamos en la jungla, y Sam tiene un par de trajes de manga corta ideales para esta misión.

**Fisher está un poco más mayor que en su primera aventura, pero no ha perdido ninguna de sus habilidades de infiltración y neutralización militar.**



## Nos volvemos a jugar el pellejo

Una vez metidos en esta primera misión, al igual que en todas las siguientes, volveremos a sentirnos el mejor agente de infiltración del mundo, a pesar de las constantes críticas que nos lanzará Lambert en todo momento (sobre todo cuando cometamos pequeños errores). Los movimientos de Fisher se controlan prácticamente igual que en la primera entrega, aunque ahora cuenta con muchas más habilidades, como el giro SWAT (un giro rápido por delante de una puerta abierta que nos permite pasar desapercibidos) o la escalada entre dos muros (ahora no sólo podemos quedarnos suspendidos, abiertos de piernas entre dos muros, sino que podremos ascender balanceándonos de una pierna a otra). Como siempre, Fisher puede escalar o colgarse aprovechando cualquier tipo de cuerda, cañería, viga o saliente y siempre, desde cualquier postura por complicada que parezca, puede desenfundar el arma y disparar a un objetivo.

Aparte del sigilo (las posturas agachadas y pegadas a la pared son las más silenciosas y tendremos que estar atentos por el ruido que puede hacer el terreno sobre el cual andamos) la oscuridad volverá a ser nuestra mejor aliada para que no nos detecten. Fisher de nuevo

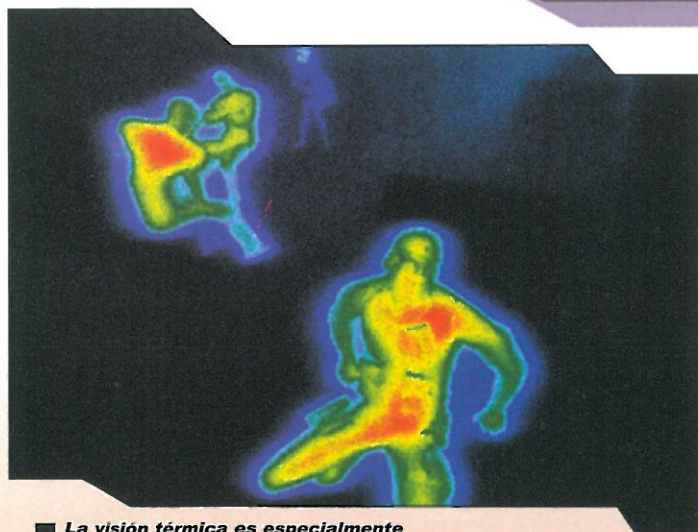
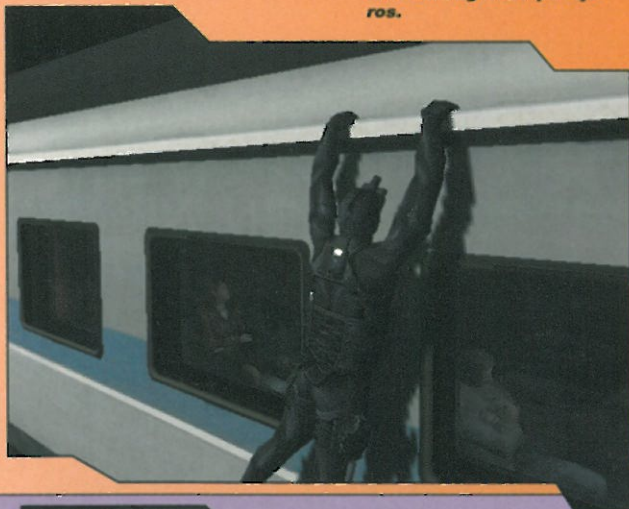
cuenta con una barra en pantalla que nos indica el nivel de visibilidad al que estamos expuestos. Cuando nos colocamos en una zona oscura, este indicador se coloca en su posición óptima, lo que indica que ningún enemigo podrá vernos. Para poder ver nosotros, Fisher cuenta de nuevo con sus populares gafas de visión nocturna, además de las gafas de visión térmica para detectar minas, enemigos u otras fuentes de calor. Desafortunadamente, en esta secuela, también nos toparemos con enemigos muy bien equipados que pueden llevar este tipo de gafas, lo que puede hacer de nuestros escondites en las sombras algo inútil. Además de las gafas y nuestra pistola (que esta vez cuenta con un útil pero peligroso puntero láser para apuntar mejor), Fisher también contará con algunos artilugios muy útiles en su inventario. Entre ellos destaca la típica ganzúa para abrir puertas (en esta ocasión tendremos que buscar con el stick analógico izquierdo la dirección hacia la que vibra nuestro pad en varias ocasiones para poder forzar cerraduras), el cable óptico (para mirar al otro lado de las puertas antes de abrirlas), la granada Flash Bang (que aturde a los enemigos que llevan gafas de visión nocturna), gra-

nadas electromagnéticas, micrófonos telescópicos para captar conversaciones a larga distancia, interferidos de cámaras, etc.

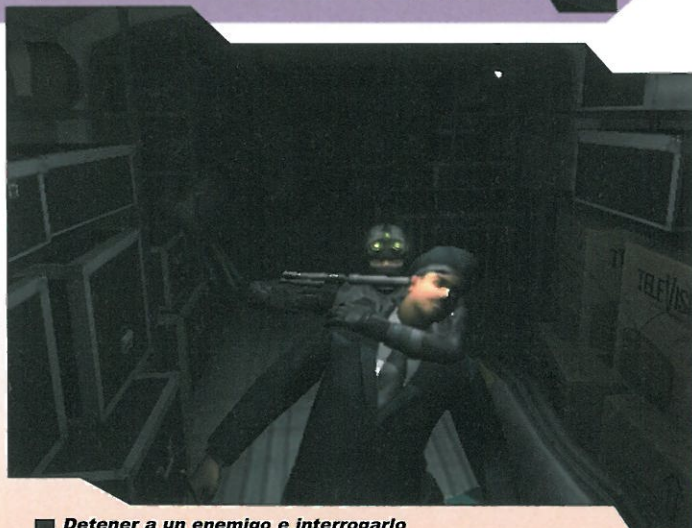
El juego vuelve a incidir en el sigilo y la infiltración, este no es un juego de acción a lo loco sino que el éxito de las misiones depende de nuestra sutileza y nuestro dominio de la tecnología y las habilidades de buen espía. Durante el juego hay muchos más diálogos y secuencias cinemáticas que en el título pasado, algo genial que nos ayuda a sumergirnos en la historia y el ambiente del juego y nos evita tener que leer tantos textos como en el título anterior. Así conoceremos a los personajes del juego. Además, Sam Fisher no estará tan sólo en este juego, sino que le ayudarán muy a menudo unos agentes especiales de una división denomi-

nada Equipos Shadow Nets. En cuanto al apartado gráfico, el juego vuelve a dar una lección de realismo en detalles como los impresionantes movimientos de Fisher, las luces y las sombras (realmente inmejorables) y texturas como el agua, el fuego o elementos blandos y maleables (que se mueven a nuestro paso) como cortinas, telas, cuerdas o redes. Una maravilla gráfica que cuenta también con una banda sonora impresionante (a cargo del compositor de bandas sonoras cinematográficas, Lalo Shifrin, creador del tema original de Misión Imposible) y unas voces mucho más cuidadas y perfectamente resueltas.

■ Una misión sobre un tren probará nuestra habilidad para no ser vistos por todo un vagón de pasajeros.



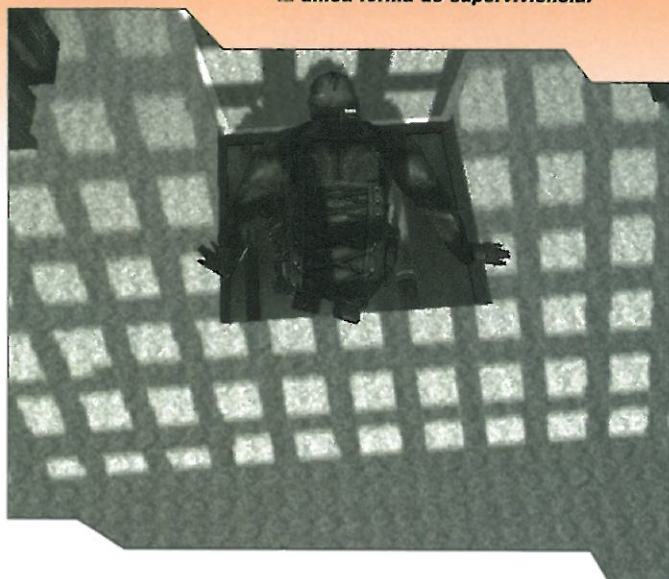
■ La visión térmica es especialmente útil para detectar enemigos en estancias oscuras.



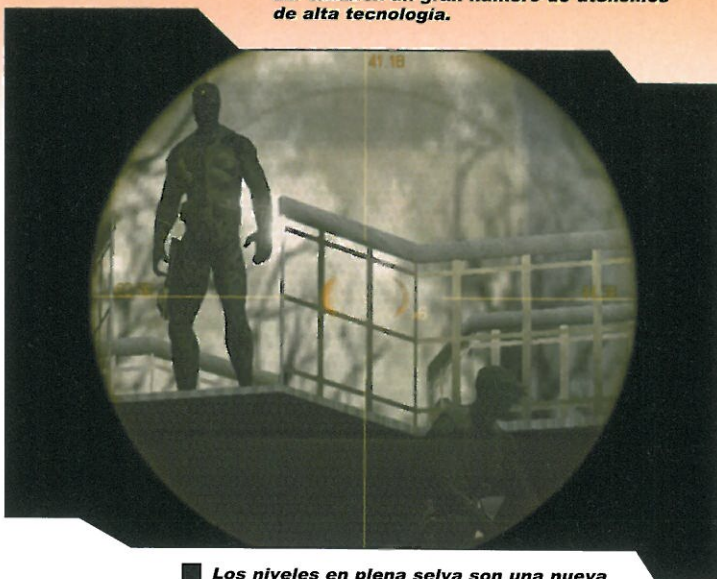
■ Detener a un enemigo e interrogarlo es vital para obtener información útil para la misión.



■ **El escondrijo más inverosímil puede ser la única forma de supervivencia.**



■ **En el modo multijugador podremos utilizar también un gran número de utensilios de alta tecnología.**



■ **Los niveles en plena selva son una nueva experiencia para Sam, pero se desenvuelve muy bien.**



## Un modo multijugador nunca visto

Además de poder jugar a un buen número de misiones del impactante modo historia principal, hemos tenido ocasión de probar el modo multijugador de Splinter Cell, que permite partidas a través de Cable Link o a través de Xbox Live. Nuestra primera sorpresa al conectarnos a Xbox Live ha sido que hemos podido descargar el primero de los extras al que ya se tiene acceso: un mapa multijugador nuevo que nos lleva hasta un enorme hospital de montaña. Lo mejor del modo online de Splinter Cell es que, lejos de ser una modalidad que nada tiene que ver con el juego individual, es una extensión lógica del mundo Splinter Cell, y por ello es un modo de juego no visto hasta entonces.

En el podemos elegir entre dos equipos: los Shadow Nets (Fisher no juega online) o los mercenarios a sueldo del grupo terrorista de turno. Si elegimos a los Shadow Nets tomaremos una perspectiva en tercera persona y nuestro objetivo, como en el juego principal, es la infiltración y

el sigilo. Si, por el contrario, elegimos a los mercenarios, tendremos una perspectiva en primera persona y nuestro objetivo es vigilar y disparar a todo lo que se mueva. Así se crea un ambiente de tensión excepcional y las misiones son altamente sugerentes. Los Shadow Nets cuentan con todos los artilugios de Fisher (gafas de visión nocturna, térmica, granadas...) y los mercenarios con un arma y una potente linterna colocada en la frente, para buscar bien a los espías y eliminarlos. Hay tres tipos de juego diferente, y un enorme número de mapas diferentes para seleccionar, además de múltiples opciones de personalización de la partida. Estos modos son Extracción (los espías tiene que conseguir diferentes cilindros llenos de virus y ponerlos a salvo en el lugar de origen), Neutralización (el objetivo es llegar a las cajas de contención del virus y neutralizarlas) y Sabotaje (hay que conseguir 'hackear' el sistema de seguridad de las cajas utilizando un modem).

**Espías infiltrándose en tercera persona y mercenarios buscándolos en primera persona a través de Xbox Live.**

**XB**  
MAGAZINE

## valoración y pronóstico...

### lo mejor...

Es Splinter Cell. Además sus mejoras gráficas, si increíble guión, los nuevos personajes, los nuevos movimientos y habilidades y la variedad de escenarios y misiones le hacen impresionante. El modo multijugador es imprescindible si tienes Xbox Live.

### lo peor...

Que falte un mes para que podamos tenerlo con nosotros para poder jugarlo entero varias veces seguidas y engancharnos eternamente a su modo online.

### en resumen...

Splinter Cell es una de las sagas que más rápidamente (sólo con su primer título) ha conseguido convertirse en un clásico de los videojuegos. Sigilo, infiltración y acción táctica ya no son lo mismo sin tener en cuenta esta maravilla. La segunda entrega viene a mejorar lo que parecía inmejorable.





# PREVIEWS

# Puyo Pop Fever™

Existen géneros y formas de hacer los juegos que nunca fallan. Puyo Pop Fever da con eso

Press START button.

Original Game © SEGA © SONIC TEAM / SEGA, 2004

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Sonic Team

edita: Acclaim

fecha: Febrero 2004

El prestigioso grupo de desarrollo del Sonic Team son los encargados de las aventuras del famoso puercoespín de Sega, además de sagas como Phantasy Star Online...

## PUYO POP FEVER

La saga de puzzles de Sega, una divertida mezcla de Tetris y Bust a Move, llega a Xbox. por Jetulio

**E**n el catálogo de Xbox comienza a haber un nutrido grupo de títulos dedicados al género de los puzzles, algo realmente genial porque, en una consola poblada de populares títulos de acción, deporte y aventura, siempre apetece tomarse un descanso con uno de estos títulos tan adictivos y relajantes a la vista. Casi siempre, una receta compuesta por gráficos muy simples pero muy atractivos, una jugabilidad sencilla pero muy adictiva

y un casi infinito número de niveles para poner a prueba nuestra habilidad e intelecto, ha resultado muy efectiva. Además, si se trata de una saga con el currículo de Puyo Pop, avalada por el mismísimo Sonic Team, y aparece en el mercado al ridículo precio de 29,99 euros, podríamos estar hablando casi de un "must have", por sorprendente que parezca.

La saga Puyo Pop es ya una vieja conocida del mundo consolero, y ha tenido presencia

sobre todo en versiones portátiles (recientes apariciones en Game Boy Advance y N-Gage), y está protagonizada por unas divertidas gotas de colores conocidas como puyos. Estas pequeñas gotas caen del cielo, sueltas o soldadas unas con otras, y nuestra misión es ir asociándolas por colores para deshacernos de ellas (muy al estilo Tetris). Cuando conseguimos juntar un mínimo de cuatro puyos, estos desaparecen y nos dejan vía libre para seguir com-



Los diseños de Puyo Pop son uno de sus éxitos... nada más verlo entra por los ojos.



■ **Nuestro personaje principal en el modo historia nos ayudará a encadenar los puyos.**

**Amitie**



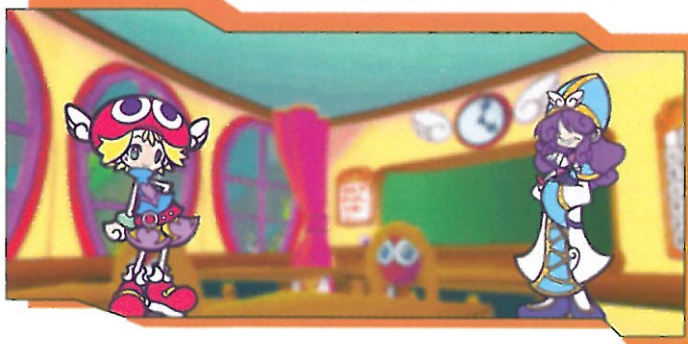
binando. Este nuevo Puyo Pop Fever llega a las consolas de nueva generación, además de contar con una versión para Dreamcast (y es que la gente de Sega nos se resigna a ver desaparecida su enorme consola y en Japón aún siguen distribuyendo títulos, y siguen teniendo una buena demanda).

En Puyo Pop Fever podemos jugar una adictivo y casi inagotable modo historia, donde encarnaremos a la joven aprendiz de maga, Amitie. Con ella podremos asistir a un modo de 8 niveles muy sencillos donde seremos instruidos por su profesora en el noble arte de ensamblar puyos. A partir de aquí, y luchando siempre contra diferentes personajes, iremos aumentando el nivel y la dificultad, a través de cuatro grandes fases compuestas por un buen número de partidas. Como ya podéis imaginar, nuestras cadenas de puyos ensambladas repercutirán en la partida de nuestro oponente, y viceversa, lo que hace del juego una excitante lucha por ganar. Las cadenas, cuando son generosas en número de puyos o cuando se com-

pletan varias cadenas al mismo tiempo, mandarán puyos neutros a la pantalla de nuestro contrario, haciéndole más difícil su avance. Además, nuestros aciertos irán rellenando una barra de 'fiebre' que nos dará acceso, cuando se complete, al llamado 'modo fiebre', un modo frenético en el que hay que resolver una sucesión de cadenas en un determinado tiempo y que puede llenarnos de puntos o hundirnos en la miseria.

El juego, además de este original modo historia, también incluye varios retos individuales: un exclusivo modo fiebre, un modo misión (debes ir completando objetivos completos) y el modo original (el clásico Puyo Pop de las versiones portátiles, sin adversario y prácticamente infinito). Por supuesto, el juego también incluye un modo para dos jugadores realmente adictivo. Puyo Pop Fever tiene voces en inglés pero contiene subtítulos, además de los menús, en castellano. La banda sonora del juego es esa típica melodía dulzona de gusto nipón que parece una demo de uno de esos teclados PT-80.

■ **El diseño, la música y la mecánica adictiva lo convierten en uno de esos juegos para pasar muchas horas delante de la TV.**



■ **Contaremos con un sencillo y completo tutorial en el que aprenderemos las técnicas básicas.**

Good morning. Have you got a fever for puyo pop? Let's study how to play.



■ **Un modo Live hubiese sido definitivo.**

Press START button

Oh, me. Try facing off with me.



**XB MAGAZINE**

**valoración y pronóstico...**

#### lo mejor...

Tremendamente adictivo, repleto de diferentes modos de juego y con una opción para dos jugadores muy valiosa. El diseño de los personajes que iremos desbloqueando para jugar con ellos resulta genial.

#### lo peor...

En un juego de este tipo debería comenzar a ser obligado incluir un modo compatible con Xbox Live, porque jugar sólo puede resultar cansado con el tiempo y no siempre tenemos un amigo al lado para jugar.

#### en resumen...

Los amantes del género tienen en este juego una saga de prestigio proveniente de una de las casas que más saben de esto. Es un juego prácticamente infinito que nunca perderá vigencia.





**Un sorprendente juego de motocross donde tendremos que convertirnos en los más prestigiosos pilotos de esta disciplina sobre dos ruedas.**

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Activision

edita: Proein

fecha: Marzo 2004

Activision se está haciendo con el monopolio de los deportes extremos ya que cuenta con licencias de éxito como Tony Hawk's Pro Skater, Matt Hoffman's Pro BMX...

# MTX MOTOTRAX

Un trepidante título de motocross avalado por uno de los reyes de este deporte de motor, Travis Pastrana.

**C**omo ya hemos apuntado en muchas ocasiones, la editora americana Activision está explotando como nadie las licencias de los llamados 'deportes extremos', ya sean motorizados o no. Y si ya controlaba el mercado en los mundos del skate (Tony Hawk's Pro Skater), las BMX (Mat Hoffman's Pro BMX), los patines (In-Line), el snowboard (Shaun Palmer's Pro Snowboarder) o el surf (Kelly Slater's Pro Surfer), ahora ha fichado a la mayor promesa del

mundo del motocross (Travis Pastrana) para lanzar una licencia dedicada a los aficionados a este deporte de motor. Así ha nacido MTX Mototrax (que en un principio iba a incluir el subtítulo 'featuring Travis Pastrana' pero que, finalmente, no lo hará). Con este nombre tan sugerente se nos presenta un excepcional título de motocross que intenta recrear toda la emoción y adicción de este deporte. El juego aún lo mejor de los títulos de velocidad con

la jugabilidad clásica de un juego de la popular familia Activision O2, es decir: retos, trucos, combos, objetivos y misiones a conseguir mientras nos labramos una prometedora carrera sobre nuestra potente moto. El juego cuenta con un modo principal, el modo "Carrera", en el cual podremos empezar desde muy abajo, personalizar a nuestro propio piloto amateur (podemos elegir su cara, su piel, su pelo, su casco y, más adelante, sus patrocinado-

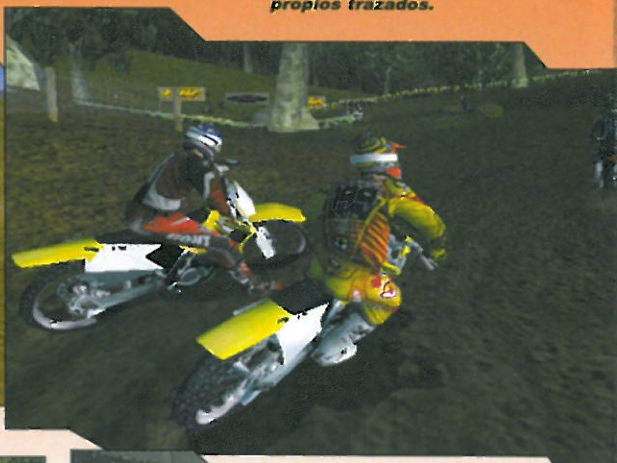
El juego cuenta con todo tipo de competiciones en todas las disciplinas de este deporte.



■ Aprender a realizar diferentes combos y piruetas es cuestión de práctica.

■ Las carreras en diferentes pistas de cross son muy adictivas y se echaban en falta en otros títulos del género.

■ Además de las pistas disponibles, podemos editar nuestros propios trazados.



■ El aspecto gráfico del juego tiene un gran nivel, en comparación con otros títulos.

res) e ir ascendiendo en el mundo del motocross. En el juego llevaremos con nosotros un PC de bolsillo que tendremos que ir revisando frecuentemente, ya que a él nos llegarán mails avisándonos de posibles oportunidades. Al comenzar el juego, nuestro primer aviso será una invitación a las pistas de entrenamientos de un amigo (un profesional de esto) que nos dará acceso a la primera pista del juego. En ella, tendremos ocasión de practicar y de superar diferentes retos (nos retarán a algunas carreras o a conseguir trucos con la moto). Al superar un mínimo de retos desbloquearemos nuevas pistas y comenzaremos a avanzar en nuestra carrera para llegar a ser uno de los grandes en las tres disciplinas de este deporte: motocross, supercross y estilo libre. El juego cuenta con un aspecto gráfico sobresaliente, sobre todo en cuanto a detalles de motos y pilotos se refiere, además de detalles como

el polvo, el barro, la lluvia o la luz del sol. El manejo es realmente sencillo y la capacidad para realizar todo tipo de trucos de control sobre la moto, además de espectaculares trucos aéreos, se adquiere muy rápido, de forma muy intuitiva. La banda sonora, por su parte, no defrauda y reúne una colección de pistas muy duras para acompañar a los rugidos de los motores. El juego también cuenta con un completo editor de pistas que podemos grabar en nuestro disco duro y utilizar en partidas para uno o varios jugadores. Pero una de las grandes sorpresas de este título es que incluye una excepcional opción multijugador con varios modos de juego y compatibilidad con Xbox Live. Así, podemos retar hasta a siete jugadores más para intentar lucirnos sobre nuestra moto. El juego online incluye 24 niveles diferentes, con pistas pertenecientes a varios lugares del mundo.



■ El juego incluye un interesante modo compatible con Xbox Live.

**Desbloquea niveles y campeonatos, hazte famoso sobre tu moto y editas tus propias pistas para correr en Xbox Live.**

**XBOX MAGAZINE**

**valoración y pronóstico...**

**lo mejor...**

Un título muy adictivo y con un buen nivel técnico que destaca por su gran cantidad de modos de juego, sus opciones de personalización, el editor de pistas y las funciones multijugador y online.

**lo peor...**

El título no está traducido, aunque no es un gran problema. Al estar basado en misiones, si te quedas atascado no podrás desbloquear las siguientes pistas y el juego quedará parado hasta que lo logres.

**en resumen...**

Al contar con todas las modalidades de este deporte, poniendo énfasis en los espectaculares trucos y exhibiciones pero también en las competiciones y carreras, supone tal vez el mejor título del mercado dedicado al motocross. Además tiene las licencias de Pastrana y 12 grandes pilotos más. ¡Y es online!





# PREVIEWS

No busquéis  
alardes de  
originalidad,  
Knights of the  
Temple es un  
machácalos-a-  
todos de lo más  
sobrio

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Starbreeze

edita: TDK Mediactive

fecha: Marzo 2004

Starbreeze es una desarrolladora sueca relativamente poco conocida que recibió algo de atención gracias al más que decente *Enclave*. Actualmente está desarrollando *Chronicles of Riddick* para Xbox.

## Knights of the Temple

por Alberto B.

**Templarios, satanistas, monjes poseidos y sarracenos impíos, todos repartiendo en Knights of the Temple, una mezcla poco habitual.**

**H**ace mucho tiempo que no teníamos la oportunidad de meternos en un caballero templario, la última vez que un videojuego tocó la famosa orden de monjes guerreros fue en el año 2000 con *Vampiro: La Mascarada - Redención*, cuando metidos en la armadura de un caballero del templo descubríamos el singular universo vampírico de *La Mascarada*. Está claro que la naturaleza misti-

ca de los templarios puede dar mucho de sí a la hora de elaborar toda clase de argumentos para un videojuego, pero por un motivo o por otro, pocos han sido los títulos que se han acercado a ellos. *Knights of the Temple* es uno de ellos, en él, encarnaremos a Paul, un templario novicio que alertado del secuestro de una joven benedicta con poderes divinos se lanza en persecución de los

captos, comandados por un obispo al servicio del Maligno que pretende utilizar en un ritual satánico. Rápidamente el juego se encarga de enseñarnos la mecánica básica, Paul dispone de un inventario donde se muestran las armas que va recogiendo de sus enemigos (sólo se guardan las más nuevas de cada tipo; espadas, hachas etc.) armas que utilizará para acabar sin miramientos con todo



■ ¿Qué sería de un templario sin demonios que combatir? Tres espantos de ejemplo.



■ La responsable de todas nuestras desdichas. Al menos la chica es guapa.

■ El argumento nos es narrado mediante imágenes fijas y vídeos con los modelos del juego

■ Rodeado por enemigos, una situación fácil de esquivar con un par de golpes circulares de nuestra espada.

■ Dos sarracenos en plena faena. Mucho cuidado con los que llevan dos espadas.

■ El torturador de la Inquisición es el enemigo más duro que encontraréis al comienzo del juego.

### ¿Curia corrompida por Satanás? ¿Sarracenos endemoniados? Que nadie espere un argumento acorde con la historia

lo que se mueva en pantalla, bien mediante golpes simples o gracias a los combos y ataques "divinos" que irá aprendiendo a lo largo del juego. No es que sean realmente necesarios, pero hacen el combate mucho más fluido y siempre es más agradable sacar la espada del corazón de un enemigo ayudándose de la bota que ver como caen como pichones con los espadaños más simples o acaban entre ellos gracias a su estupidez (al menos dos soldados murieron arrojándose a una hoguera en cierta parte del juego). La variedad brilla por su ausencia, y pronto aprenderemos como aparecen los enemigos, en grupos homogéneos del mismo número y tipo y siempre utilizando los golpes habituales. Los jefes de fin de fase refrescan un poco al jugador

con combates considerablemente más difíciles que los proporcionados las hordas descerebradas que encontramos a lo largo del juego. Los puzzles prácticamente son inexistentes, limitándose a buscar alguna llave y a las típicas combinaciones de ruedas giratorias para entrar en zonas inaccesibles de otra forma, todo muy limitado, casi recordándonos a juegos que ya hemos visto... hace 10 años. Y si las impresiones jugables no dejan sin aliento, tampoco lo hace el apartado técnico que fuera de unas texturas detalladas no presenta nada que nos haga abrir más los ojos. Esperemos que el juego mejore más adelante, porque hasta este punto sólo puede satisfacer a los fans más fervientes de los juegos de espadas.



■ Zerry es, además del tío de Jade, un personaje de gran ayuda en muchas fases del juego.

**XB**  
MAGAZINE

### valoración y pronóstico...

#### lo mejor...

Paul dispone de un buen repertorio de movimientos con los que aniquilar a las hordas de Satán. Sangre suficiente. Totalmente en castellano.

#### lo peor...

El juego ofrece una sensación muy pobre, enemigos bastante incompetentes que aparecen siempre en grupos similares y con patrones de ataque absolutamente mecánicos. Muy repetitivo, incluso para su género.

#### en resumen...

A falta de un mayor número de horas con el juego, Knights of the Temple se perfila como una experiencia poco original y con pocos alicientes para atrapar al jugador. Pese a la "novedad" de controlar a un templario, la jugabilidad es demasiado simple hasta para un juego de 32 bits.





# PREVIEWS

La inclusión de XSN Sports en los juegos deportivos de Microsoft es un acierto, y nos hará aprovechar aún más cada uno de sus títulos

**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Microsoft

edita: Microsoft

fecha: Enero 2004

Microsoft vuelve un año más con sus juegos deportivos de rigor, entre los que se encuentra este título de NHL, que aunque no es una modalidad muy popular en nuestro país, siempre cuenta con sus fieles.

## NHL RIVALS 2004

por Jorge Núñez

Los aficionados a este deporte sobre hielo están de enhorabuena, van a poder disfrutar de una buena opción de compra.

**P**uede que el género de hockey sobre hielo no sea un género muy popular entre los jugones de nuestro país, pero aún así Microsoft llega con su cita anual y nos trae un título bastante bien conseguido en casi todos sus aspectos. Y no digo todos, porque va a haber que dar un pequeño tirón de orejas a Microsoft por no molestarse este año en doblar la mayoría de sus juegos deportivos, ni siquiera en traducir los menús, con lo cual no lo van a tener fácil aquellos que no tengan idea del idioma anglosajón.

Si ponemos aparte el problema del idioma, nos encontraremos ante un título con unos gráficos bien acabados a primera vista, aunque no veamos grandes efectos visuales, y tampoco es que haga falta en un juego como este y un sonido que, si disponemos de un equipo Dolby, nos hará sumergirnos un poco más en él. De los comentaristas acabaremos un poco hartos, sobretodo debido al idioma, pero de lo demás no podemos quejarnos.

Disponemos de unos controles bastante sencillos y nos

haremos con ellos rápidamente, con un par de partidas le cogemos el tranquillo, aunque si queremos aprender a jugar bien, de verdad, nos costará bastante más. Esto se debe a que, a parte de los botones básicos de pase y tiro, poco a poco iremos usando los botones avanzados para elegir a que jugador pasar, como tirar a portería de una u otra forma, ... Al principio nos parecerá imposible atravesar la portería del equipo rival, pero una vez le cojamos el tranquillo esto no será un problema y meteremos goles con relativa



■ En el juego dispondremos de todos los equipos y jugadores, actualizables vía Xbox Live.



■ **Vista completa de uno de los estadios disponibles en el juego.**

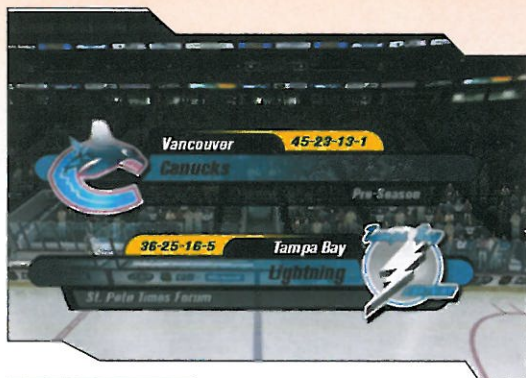


■ **Al principio nos parecerá casi imposible marcar en la portería contraria.**



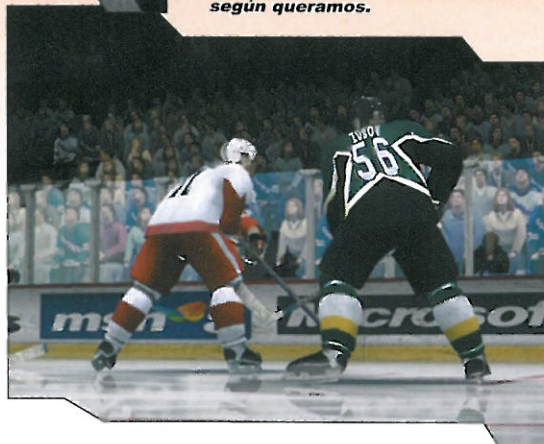
■ **De vez en cuando nos liaremos a puñetazos con los que nos cabreen con su juego sucio.**

■ **En los saques podremos ganarnos el disco limpiamente o a empujones según queramos.**



■ **Si no nos andamos con cuidado, esto puede convertirse en un gol en nuestra contra...**

**El juego cuenta con unos controles fáciles de aprender a usar, pero el dominarlos a la perfección ya es otra cosa**



facilidad. A la hora de ponernos a jugar, nos encontraremos con los partidos rápidos o la posibilidad de jugar una temporada, torneo o hacer directamente los playoffs. Después está nuestro querido y apreciado juego online, que hará alargar la vida del juego de forma considerable echando partidos que cuenten en las clasificaciones dándolo todo, o "amistosos", sin repercusión en el ranking mundial.

Siguiendo en la línea del Live, también tendremos contenidos descargables, aunque lo más que vamos a tener será actualizaciones de las plantillas de jugadores y equipos. No es mucho, pero poco más nos pueden ofrecer en un juego de estas

características. Y una cosa más que es de agradecer, es la inclusión del XSN Sports en la línea de juegos deportivos de Microsoft, entre los cuales se incluye este NHL Rivals 2004. Gracias a esta característica podremos organizar torneos entre nuestros amigos a través de la página web Xsnsports.com, creando un nuevo torneo e invitando a quien nosotros queramos o uniéndonos a uno ya creado.

En definitiva, este título de Microsoft se perfila como una de las mejores opciones en su género, si no la mejor. No os perdáis el análisis del mes que viene, en el que os hablaremos más detalladamente de sus virtudes y sus defectos.



**XB**  
MAGAZINE

**valoración y pronóstico...**

**lo mejor...**

Los aficionados a este deporte pueden sentirse satisfechos del lanzamiento, ya que tiene opciones suficientes para enganchar durante una buena temporada, y más con su juego online y XSN Sports.

**lo peor...**

Por desgracia no se puede decir que haya mucha gente que preste atención a este tipo de juegos en nuestro país, además como no manejes, aunque sea mínimamente el inglés, tendrás un problema al manejarte incluso por los menús.

**en resumen...**

NHL Rivals 2004 es un juego que nos aporta una gran cantidad de opciones a la hora de jugar, y si nos gusta este deporte, seguramente le sacaremos partido tanto jugando solos como con nuestros amigos de internet.





**El suavizado de los gráficos es un aspecto omnipresente en el juego y algo que le da un aire un poco más agradable**



**XB**  
MAGAZINE

desarrolla: Namco

edita: Electronics Arts

fecha: Marzo 2004

Los creadores del mítico Pacman y pioneros en las recreativas de conducción con su Pole position del 82, hace poco que se unieron con Sega a nivel logístico en Japón.

## R. Racing Evolution

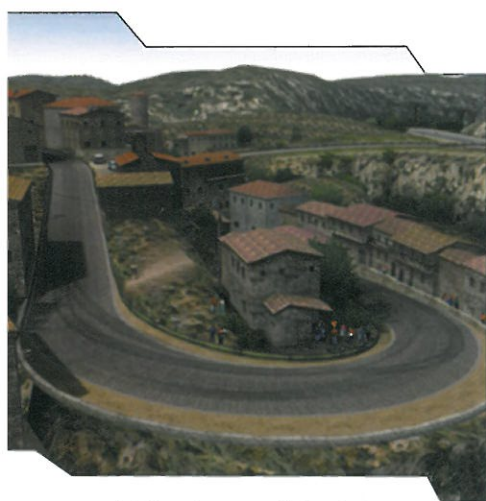
La saga de conducción de Namco, que tanto éxito cosechó en las recreativas, por fin se asoma a la nueva generación.

por SirBruce

**P**arece que hay algunas compañías especializadas en el desarrollo de juegos de velocidad. Namco es una de las clásicas, y ahora incluso ha hecho de buen samaritano y ha adoptado uno de los juegos que parecían condenados al olvido, Street Racing Syndicate, de la malograda 3DO. R. Racing Evolution merece ser lo que el título indica, una evolución de la serie del Ridge Racer y compañía, aunque con lo que

hemos podido probar no parece haber avanzado mucho respecto a sus antecesores. Las novedades y aspectos más o menos originales son lo que realmente parece importar de este título, ya que se aleja bastante de otros juegos que han aparecido recientemente en el género. Uno de los puntos fuertes, que recuerda mucho a Pro Race Driver de Codemasters, es el modo historia. La novedad aquí radica en que el protago-

nista es "la" protagonista. Las excelentes escenas cinemáticas, marca de la casa, parece que van a conseguir tener a más de uno pegado al mando hasta que haya visto los catorce episodios que componen la trama principal. En este modo habrá que superar cuatro tipos de carreras, los típicos torneos con varios tramos, uno contra uno, rallies y de velocidad. Un ali-ciente especial es la inclusión de un modo rebufo que lo que



■ Las texturas de la pista y del terreno se repiten hasta el punto que pierden cualquier atisbo de realismo.



■ Las marcas de coches presentes son totalmente reales, aunque no deben haber pagado para que se deformen.

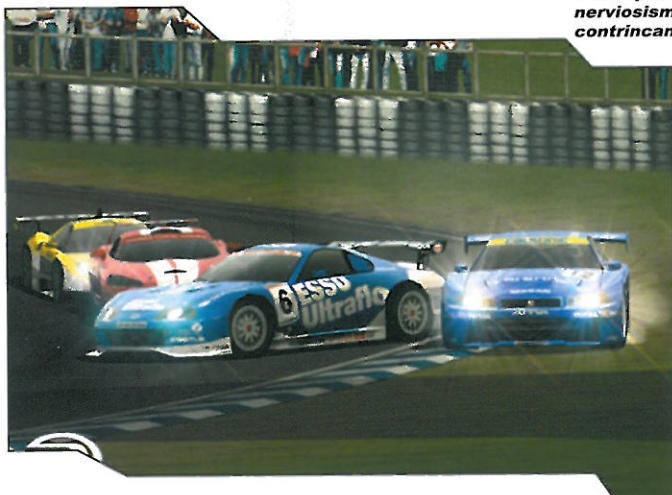
■ El diseño de los niveles es muy variado, pero además algunos resultan muy extensos.



■ Con sólo 6 vehículos por carrera, todo parece bastante desangelado.

■ Los tipos de carrera serán realmente variados, sobre todo si pasas de pista y asfalto a tierra.

■ Cuando buscas el rebufo de otro coche aparece una barra que indica el nerviosismo del contrincante.



■ No busquéis mucho más que un juego de coches con historia y algún detalle curioso.



realmente consigue es poner nervioso a quien tienes delante y que éste cometa un error. Viene a ser otra forma de adelantar, usando la paciencia en lugar de buscar el hueco en el próximo tramo. Otro detalle prestado es la inclusión de un asistente que te frena en las curvas. Obviamente se puede desactivar, algo más que recomendable desde un principio. En general, parece un juego fácil, en el que los desarrolladores han intentado hacerlo asequible a jugadores novatos pero que mantenga el interés de los más expertos.

Los modelos de vehículos se basan en marcas reales de Dodge, Chevy, Honda, Volkswagen, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Toyota, Audi, Acura, Ford, Hummer, Renault y Alfa Romeo. Un surtido variado que contentará a la mayo-

ría de los aficionados, aunque no ofrecen un aspecto demasiado refinado una vez en juego. Y es que en general, parece un juego antiguo, con sus texturas repetidas sobre el terreno hasta la saciedad. Sólo el antialias generalizado consigue darle un aire un poco más moderno, pero gráficamente no parece que esté a la altura de sus contrincantes en Xbox. En definitiva, parece que Namco ha puesto el piloto automático a la hora de desarrollar esta versión a partir de la de PS2, y ni el sonido promete la fuerza que se pueda esperar del Dolby Digital que nos regala la consola de Microsoft. El resultado parece que estará más cerca de lo que son la serie MotoGP de la marca, en lugar de venir a contentar a los seguidores de los clásicos del salón recreativo.

**La historia de Rena, nuestra protagonista, nos pone en la piel de una conductora de ambulancias que da el salto a la competición**

**XB**  
MAGAZINE

**valoración y pronóstico...**

**lo mejor...**

El modo historia con unas protagonistas niponas realmente impresionantes, así como la inclusión de elementos atípicos en los juegos de conducción. Detalles que intentan subir el nivel de adicción.

**lo peor...**

Todo parece muy fácil, como una excusa para ver la historia hasta el final. Los modos multijugador se limitan a la pantalla partida para dos y en general, el aspecto una vez en juego es un poco pobre.

**en resumen...**

Lo visto hasta ahora no impresiona en ningún aspecto, todo parece que ya se ha visto en otros títulos anteriores y ni siquiera las novedades prometen ser suficientes para hacer de este título algo especial. Parece que la competencia con los juegos de velocidad en Xbox se va a cobrar otra víctima.





# PREVIEWS

Los ninjas no dejan de ser asesinos implacables que se mueven entre las sombras, todo depende del lado de quién estén

30 **XB** 100  
MAGAZINE

desarrolla: K2

edita: Proein

fecha: 29 marzo 2004

La editora Activision vio en K2 el equipo perfecto para desarrollar sus juegos de ninjas, acción en tercera persona e infiltración. Ya son varios los títulos desarrollados por la gente de K2 de la saga.

## TENCHU 2

### Regreso desde las tinieblas por SirBruce

El grupo de desarrollo K2 y Activision han sido los responsables de varios títulos de la serie Tenchu en las consolas de Sony.

**P**arece que la infiltración está de moda en Xbox. Splinter Cell se acerca con una continuación, Thief emprenderá su andadura dentro de poco y la lista podría incluir también juegos como Beyond Good & Evil y Deus Ex 2: IW, que aunque mezclan muchos géneros, se basan bastante en el sigilo. La serie Tenchu lleva este aspecto al mundo del lejano oriente, junto a los ninjas,

maestros de este arte. La historia cuenta que durante el siglo XVI, tras una cruenta batalla, los clanes ninja son el pilar fundamental de la paz en Japón. Pero el misterioso Tenrai, está poniendo en peligro el equilibrio de la fuerza con su ejército secreto y los señores de la oscuridad. Tu misión es obvia, impedirlo.

Los modos de juego incluyen la historia principal, en la que se puede tomar el

papel de Rikimaru, Teshu o Ayame. El primero es lo más parecido a la imagen que tenemos del ninja, con sus armas blancas, artefactos varios pero ligeros, rápido y equilibrado. Teshu prefiere usar sus puños en la mayoría de las ocasiones. Y Ayame es una chica, que ofrece la mayor agilidad y suponemos que pasará inadvertida con mayor facilidad. Con respecto a la versión de PS2, se han

Los escondrijos y pasajes secretos serán algo habitual en todos los niveles.



■ La mayoría de los enemigos pueden saltar muros con la misma facilidad que nosotros.

■ Los cachivaches varios, como la tirolina con arpón requerirán de bastante práctica para ser dominados.

■ En los modos deathmatch se podrá elegir entre unos veinte personajes, incluidos los enemigos del juego.

■ Los enemigos tienden a olvidarse de que acaban de ver un posible asesino de guardias, pero parece que se arreglará.

■ La elección entre los distintos protagonistas promete aumentar la rejugabilidad.

■ Cuenta con movimientos mejorados y alguno nuevo como alguno de ocultación.

## Las mejoras en cuanto a luces y número de polígonos de los personajes principales quedan a la sombra del modo Xbox Live

Incluido un par de mapas y mejores escenas cinemáticas que consiguen hacer bastante más entendible la historia, la cual quedaba bastante coja. Sin embargo, donde radica la mayor novedad de esta versión es en la inclusión de Xbox Live para jugar con otros usuarios. Atrás queda ese modo a pantalla partida que tanto limita la jugabilidad, aunque también esté disponible. Se han incluido seis niveles especialmente diseñados para este apartado. Aunque en principio parecen pocos, casi todos son de gran tamaño y muy apropiados para los modos cooperativos que incluye el título. En el apartado de Deathmatch se puede elegir entre unos veinte personajes de lo más variopintos.

También se han incluido algunos elementos como nuevos hechizos que aumentan la fuerza a costa de un poco de salud y un

movimiento de ocultación. Donde parece que están poniendo mucho esfuerzo los desarrolladores es en la inteligencia artificial de los enemigos. Aunque éstos siguen teniendo poca memoria y les resulta más fácil saltar un muro que rodearlo, reaccionan un poco mejor ante nuestra presencia y se ayudan más entre ellos. En cuanto a los gráficos, no se puede decir que sean pobres, pero salvo los modelos de los protagonistas, todo tiene un aspecto algo lavado que no le otorga la espectacularidad de otros títulos próximos como Magatama o Ninja Gaiden.

De todos modos, cumplen con su cometido y el juego ofrece una velocidad de refresco perfecta en los modos para un jugador. Esperemos que con la versión final también sea así jugando con amigos.



■ Tenu se basa en el sigilo y la ocultación, pero siempre es posible entrar a lo bestia sin importar las consecuencias.

**XB**  
MAGAZINE

## valoración y pronóstico...

### lo mejor...

La infiltración con ninjas es un tema que por sí solo ya es suficiente para muchos de nosotros. Pero sobre todo, que ofrezca la posibilidad de jugar en modo cooperativo por Xbox Live es todo un avance.

### lo peor...

El aspecto supuestamente mejorado con respecto a la versión de PS2 se limita a eso, unas mejoras que le lavan la cara ligeramente. Se le está dando un toque menos realista que a otros títulos del mismo género.

### en resumen...

Dardos envenenados, bombas de humo y pirotecnia de todo tipo, templos y palacios con ese aire oriental que está tan de moda... y encima Xbox Live, ¿qué más se puede pedir a estas alturas de película?





# REVIEWS

El juego con más humor de los últimos años nos devuelve la confianza en Lucas Arts



**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Acción en 3D  
jugadores: 1

## MÁS OPCIONES

system link: No  
xbox live: Si  
banda sonora propia: No

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Planet Moon/LucasArts  
distribuidor: Proein  
más info: [www.lucasarts.com/products/armedanddangerous](http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous)

No es tan importante qué arma llevemos encima, sino cómo la utilizemos para destruir lo que tenemos delante.

# ARMED & DANGEROUS

Es un buen día para destruir el mundo

por Malascuernas

Los Lionhearts no están en su mejor momento. Los malvados diseños del rey Forge van a llevar a todo el mundo hacia la destrucción. Y todo por sus ansias de proteger un libro sagrado que, supuestamente, está escrito para destronarlo, así como sus vanos intentos de preparar el reino para que su hijo, un oligofrénico provocado por

algún exceso de estupefacientes, pueda llegar a ser regente cuando él falte.

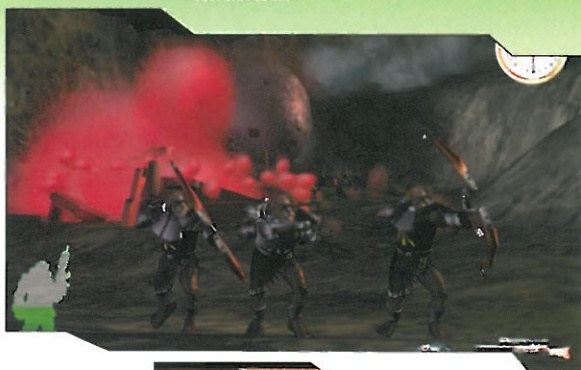
Por supuesto, lo que parece bastante coherente: proteger lo que es suyo y querer todo lo mejor para un hijo, pese a no tener el cociente intelectual de una piedra de río, se convierte en una pesadilla para todos sus súbditos, no mucho más listos que su

hijo, y con menos personalidad que periódico de derechas. Esto lleva a la magnífica banda de los Lionhearts, unos geniales bandidos que roban a los ricos para dárselo a los camareros de los bares, a tomar una resolución contra todo lo que está sucediendo en el mundo. Por supuesto, no quiere robar el libro sagrado porque el rey les parezca un





La capacidad de defensa de los enemigos es tremenda tanto por inteligencia artificial, como por sus recursos armamentísticos.



¿Alguien dijo que no se podía 'disparar' un tiburón para que se zampase al enemigo?



Uno de los elementos que nos hará sonreír de placer es ver cómo se derrumban grandes construcciones con nuestro fuego sin cuartel.



personaje tan sumamente odioso. Sólo esperan sacar mucho dinero por él, y si consiguen acabar con el monarca en el camino, pues bienvenido sea.

#### Acción a troche y moche

Los desarrolladores de Armed & Dangerous sólo han buscado que su juego satisfaga en dos aspectos: el humor y la acción. El resto de los elementos que componen el título, sin ser obra maestra, cumplen con todo lo que se puede esperar.

Pero, como decimos, si tiene que sacar un sobresaliente en algún aspecto, estos serían los elegidos. Por un lado tenemos un juego rápido, lleno de disparos por doquier y que no te dejará descanso alguno. En todo momento aparecerán cientos y cientos de personajes rodeándote, disparando contra ti todo tipo de armas, desde de fuego hasta flechas y piedras. Tú tienes varias opciones para acabar con ellos. La más normal será colocarte uno de las armas de los que dispones, y ponerte a correr como un bellaco disparando a todo lo que se

mueva a tu paso. La segunda técnica de destrucción es la de derribar estructuras en el juego. Practicamente todo lo que veas puede ser explotado en mil pedazos. Eso sí, con algunas armas concretas lo harás más rápido que con otras, dependiendo del material con el que esté construida la estructura. Para destruir algunos edificios grandes puedes utilizar los infinitos cubos de explosivos que encontrarás en el camino, que harán explotar por los aires todo lo que tengan mínimamente cerca, así como utilizar algunas de las ametralladoras fijas que hay repartidas por los decorados. Por cierto, respecto a estas últimas, y pese a la efectividad de su munición, no nos ha gustado mucho encontrarnos con que tienen un ángulo de acción demasiado limita-

**En Armed & Dangerous te encuentras con un juego de acción muy rápida en el que estás rodeado de disparos y de muchísimos enemigos por todas partes... La destrucción es la única salida**

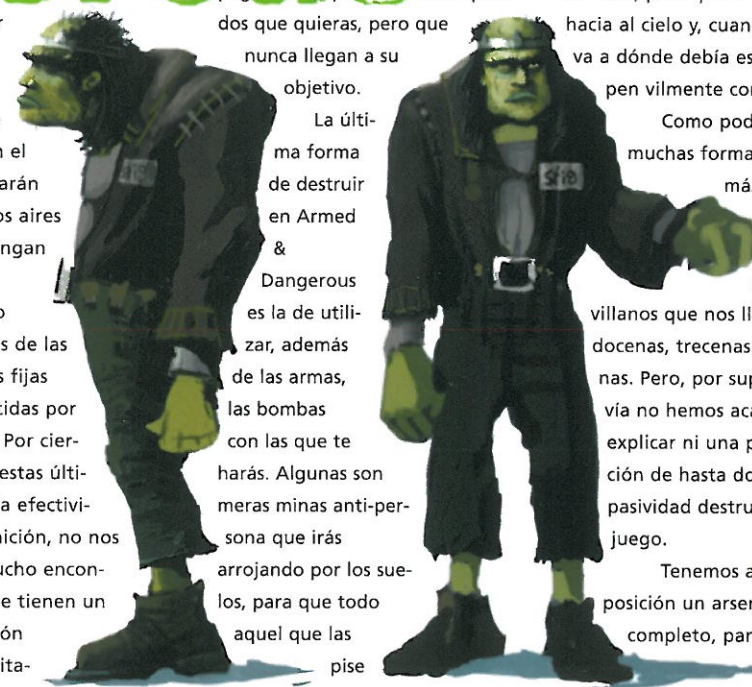
do. Por ello, en muchas ocasiones terminarás por preferir acabar con ellos a pelo, con tus propias manos, antes que comenzar a pegar tiros, que son todo lo pesados que quieras, pero que nunca llegan a su objetivo.

La última forma de destruir en Armed & Dangerous es la de utilizar, además de las armas, las bombas con las que te harás. Algunas son meras minas anti-persona que irás arrojando por los suelos, para que todo aquel que las pise

pase a mayor gloria. Aunque, luego, tendrás el placer de enviar a tus enemigos a agujeros negros temporales, o de volver el mundo al revés, para que todos se caigan hacia al cielo y, cuando todo vuelva a dónde debía estar, se estampan vilmente contra el suelo.

Como podemos ver, muchas formas, y de lo más variopintas, de aniquilar a todos esos malditos villanos que nos llegarán a docenas, treceenas y tropecenas. Pero, por supuesto, todavía no hemos acabado de explicar ni una pequeña porción de hasta donde llega la pasividad destructiva de este juego.

Tenemos a nuestra disposición un arsenal de lo más completo, para que nuestros



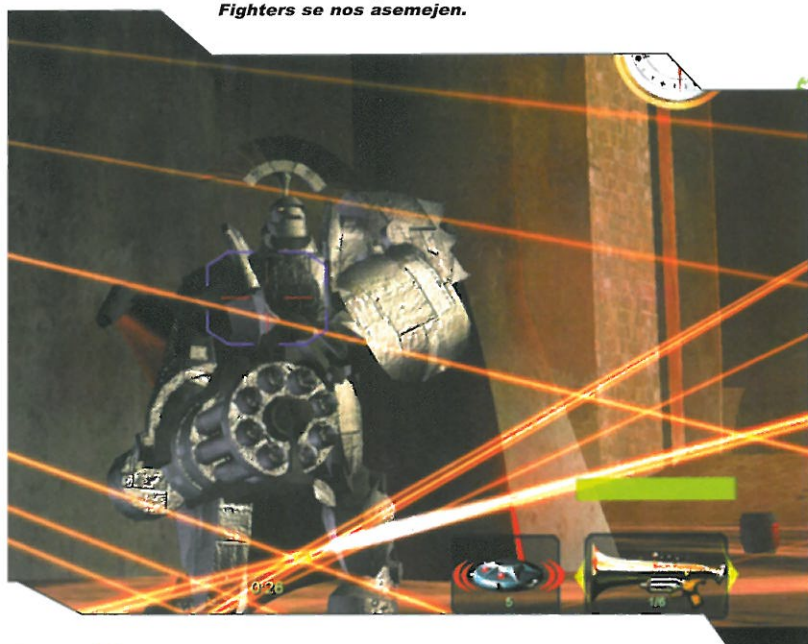




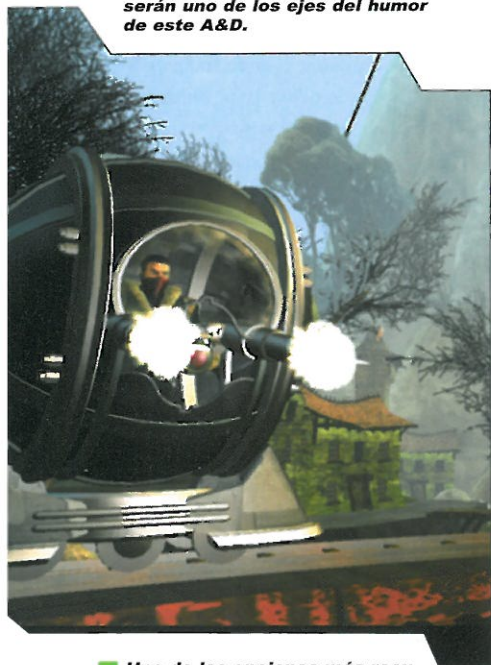
La tercera persona, los acompañantes y las órdenes hacen que Brute Force y Freedom Fighters se nos asemejen.



Podemos decir tranquilos que la gente de Planet Moon no se ha complicado en el aspecto gráfico.



Nuestros compañeros de aventuras (que no podemos manejar) serán uno de los ejes del humor de este A&D.



Una de las opciones más recurrentes para acabar con muchos enemigos es acudir a las torretas fijas.

### Más humor, please

Por supuesto, y como de armas extrañas no vive el hombre, los creadores de este título lo han llenado de humor inglés del bueno (nada parecido a Benny Hill o Mr. Bean, vamos). Para empezar, los cuatro personajes protagonistas son realmente desternillantes, desde el embrutecido y cínico Román, hasta el socarrón y ultraviolento Jonesy, pasando por el robot neurasténico y adicto al té Q o la mejor parodia que se ha hecho de Yoda hasta la fecha, Rexus.

Juntos vivirán mil y una aventuras dentro de un mundo muy poco comprensible. Por un lado tenemos a unos paleos de pueblo que son presentados ante nuestros ojos como si fuesen una tribu exótica con boinas en lugar de tocados llenos de plumas.

Dentro de estas tribus encontramos a sabios con cagaleira, brujos vestidos de Elvis, un Rey al más puro estilo de cuento de hadas, orcos con arco y flechas, máquinas que te harán volar y mucha munición pesada.

Para que os hagáis una idea, Armed & Dangerous mezcla todo el ambiente rural de escocia, con muchos pingüinos, algunos

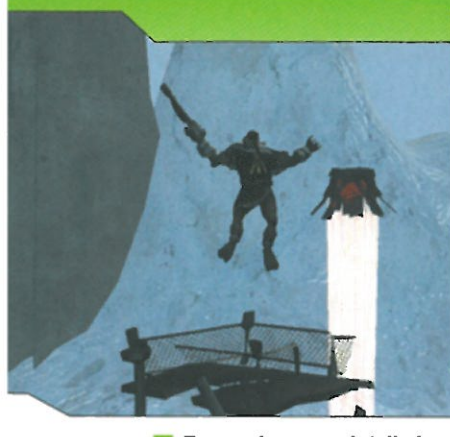
detalles de Shrek y un poquito de ultraviolencia gratuita. La banda sonora es magnífica, con gaitas incluidas, el doblaje merece el apelativo de excelviloso (el original, porque sólo están en castellano los subtítulos) y tiene algunas de las mejores animaciones de los últimos años (aunque, todo hay que mencionarlo, la calidad de las mismas es muy baja). Y todo, con un millón y medio de chistes sobre La Guerra de las Galaxias, y otras cosas, si cabe, más ofensivas, que demuestran que en Lucas Arts siguen teniendo sentido del humor.

### Un planeta llamado Luna

Para encontrar las claves que han inducido a un grupo de personas a realizar un videojuego como este, tenemos que remontarnos al pasado. Y es que, los miembros fundadores de Planet Moon son los antiguos componentes de Shinnys, la compañía responsable de títulos como MDK y su secuela, Messiah o Giant: Citizen Kabuto. De todos ellos ya se sacaba un sentido del humor bastante destacable, como ya decimos, comparándolo con la escasa y de baja cali-







■ **Escenarios poco detallados y muchos personajes diversos, pero poco acabados.**



■ **En A&D sólo podremos manejar a Román que, además, se parece al fontanero de Freedom Fighters.**



■ **Cualquier cosa puede ser considerada un arma... ¿os habéis fijado en la piedra que va cayendo por la cuesta?**

dad cantidad de chistes que solemos encontrar en los videojuegos y, sobre todo, en los de acción.

¿Y cómo los geniales creadores de MDK han caído en manos de Lucas Arts? Muy sencillo. Su compañía, una más de las que está absorbiendo Atari, fue contratada para trabajar en el megaproyecto de Enter the Matrix. A la mitad de Shinny se les cayeron las babas, mientras que a la otra mitad les dio la risa floja. Por supuesto, para hacer algo como lo que ya pudimos ver, la gran parte de Shinny hizo las maletas, en busca de otro hogar que les dejase hacer proyectos más personales. Date tú que en ese momento LucasArts buscaba nuevas mentes que les sacasen de la crisis creativa en la que vivían. Planet Moon llegó en el momento exacto y a la hora exacta. LucasArts recuperó el rumbo del humor y de las ideas originales y Armed & Dangerous llegó a todos nosotros.

#### ¿Brute & Dangerous?

Por aquello de comparar, y adelantándonos a algunos comentarios maliciosos, vamos a decir lo que todos estáis pensando. ¿Es este juego una copia de Brute Force? Nuestra respuesta es: ni de coña. Para empezar, el juego de Microsoft te permite manejar a los cuatro per-

sonajes, según te convenga o no. En contra, en A&D sólo podrás manejar a Román. En algunos momentos podrás dar órdenes muy concretas (esperad aquí, matad a quién pilléis, seguidme...) pero nunca podrás manejar directamente a ninguno de ellos.

Además, si nos ponemos a comparar, que ya decimos, nos resulta odioso, sale ganando el título de LucasArts. Y es que, somos de ese tipo de personas que todavía se deja convencer por un guiño. Un detalle que a los desarrolladores de Brute Force parece que se las había olvidado.



## El veredicto

### JUGABILIDAD

Ponerse a jugar y comenzar a destruir todo lo que te rodea es uno. Sin tutoriales ni entretenimientos banales de esos que estorban.

9,0

### GRÁFICOS

No son maravillosos. Ni siquiera los mejores que hemos visto en meses. Casi diría que ni son los apropiados para lo que nos cuentan. Pero a mí me gustan.

7,5

### SONIDO

Una voces en inglés maravillosas, acompañados de efectos de explosiones, miles de ellas, en todo momento, y muchas gaitas (que sirven para demostrar lo paletos que son los escoceses).

8,0

### ADICCIÓN

Si no fuese tan fácil destruir toda una ciudad con un par de bombas y una escopeta, a lo mejor sería un poco menos divertido.

8,2



El guiño al Imperio Contraataca que hacen con la réplica de Yoda y el ano de una bestia adormilada por una explosión.



El nivel de compresión de las animaciones, que hace parecer que estamos viendo un DVD comprado a un mantero.



Que en LucasArts, que estaba comenzando a volverse como muy ñoña, se haya pagado un proyecto tan incorrecto como éste.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

8,5



# REVIEWS



**El príncipe de Persia  
vuelve con un  
aspecto genial de  
18.000 polígonos**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 44,95 euros  
género: Acción 3d  
jugadores: 1

## MÁS OPCIONES

system link: No  
xbox live: No  
banda sonora propia: No

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: UbiSoft  
distribuidor: UbiSoft  
más info: [ubisoft.infiniteplayers.com/priceofpersianews.htm](http://ubisoft.infiniteplayers.com/priceofpersianews.htm)

**Aunque ha cambiado mucho,  
sigue siendo el mismo de hace  
12 años.**



# Príncipe de Persia Las Arenas del Tiempo

Los mil y un saltos

por Malascuernas

**L**as obligaciones de un príncipe son demasiado duras para un joven como tú. Para empezar debes ser alto y gallardo. Para continuar, no puedes defraudar, en cosas de esas de honor y gloria, ni a todo el reino, ni a tu padre. Sus ojos son los que guiarán siempre tus pasos. Para finalizar, debes estar preparado para saltar, correr, y hacer cualquier cosa, con tal de resolver sin ningún problema todos los problemas que te plantee la vida. Y es que, es tradición, entre

los príncipes de Persia meterse en infinidad de líos.

Problemas que les obligan a saltar de un lado para otro, enfrentarse en duelo singular a espada y a empujar todo tipo de estructuras para que una nueva vía quede libre.

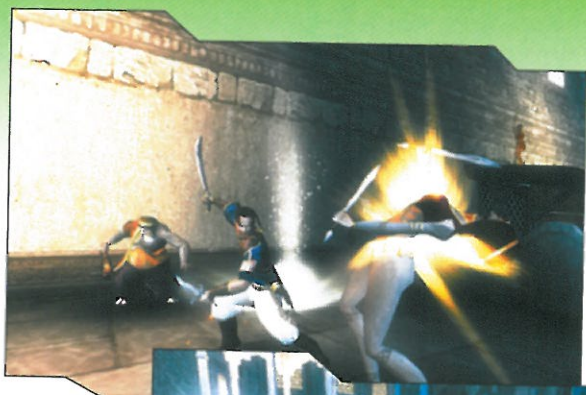
Y todo con princesas secuestradas, pinchos que salen del suelo y techo y grandes enemigos, de esos que parece imposible que naciesen de útero humano, para poder continuar con tu tortuoso viaje.

## La vuelta del saltimbanqui

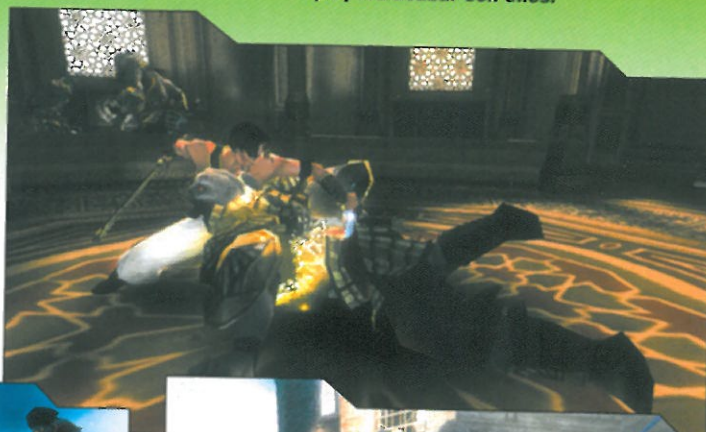
Entre los dedos de los pies y de las manos podemos contar los títulos que están escritos con letras doradas en la historia de los videojuegos. Muchos de ellos los encontramos en los principios de los tiempos, allá por los lejanos ochentas. Otros tantos, los que corresponderían al pie izquierdo, los tenemos ahora, en formatos de última generación, y llenos de polígonos que hacen que cualquier cosa parezca mucho más divertida.



■ La daga hará que varíe el tiempo de tus enemigos, paralizándolos...



■ Ataca a los zombies con la daga del tiempo para acabar con ellos.



■ Los movimientos del príncipe son de lo mejor del juego.



Uno de ellos, el que a fuerza todos recordamos en algún momento de nuestro día a día, es el Prince of Persia, aquella pequeña maravilla en la que, con unos gráficos para aquel entonces innovadores, pero que ahora puedes hasta cargar en un teléfono móvil, y no nos referimos exactamente a la N-Gage. Lo que destacaba de aquel joven título era que el movimiento del personaje principal, ese Príncipe de Persia que da título al juego, era poco menos que increíble. Bueno, eso y que para aquellos entonces la complejidad del mapa era demasiado para la época.

Ubisoft, en uno de los mejores momentos de su trayectoria en los últimos años, se ha hecho con los derechos de esta franquicia, que poca o ninguna persona supo aprovechar antes. Con ella ha realizado un título que puede dejar satisfecho a aquel jugador que tuvo el placer de probar la primera parte en su momento, así como dejar con la boca abierta a todo aquel que, por edad o circunstancias, ni siquiera oyó hablar nunca de él. Maravillas entre las maravi-

llas, gracias a ello ha llegado, por fin, a nuestras manos, una auténtica joya de la corona Europea, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo.

#### Yo era un príncipe muy valiente...

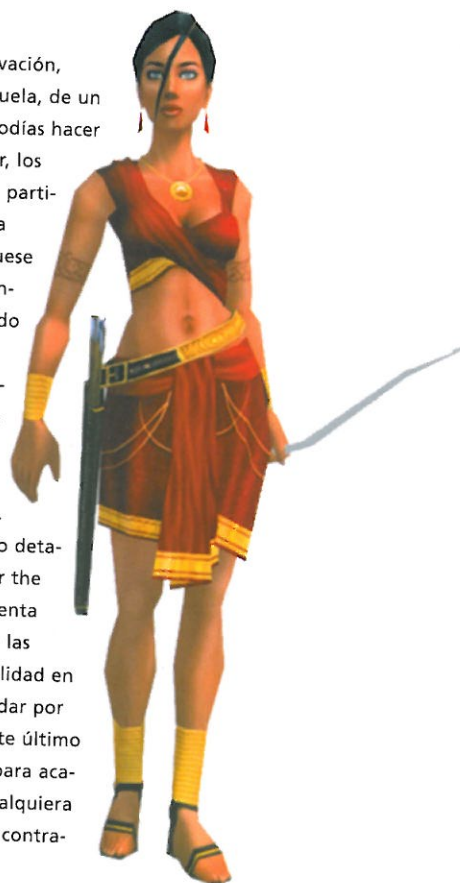
Como si esto fuese un cuento de las mil y una noches, el propio príncipe nos narra la espectacular historia en la que se vio envuelta una vez (más) en su vida. Resulta que su padre, engañado por un Visir, decidió atacar un reino que escondía unos fantásticos tesoros. El Príncipe, que no sabe decir que no a su padre, hizo todo lo posible para que, pasando por encima de cualquier cadáver, esos tesoros quedasen a los pies de su progenitor. Maldita sea la suerte, el Visir era más malvado de lo que se podía uno imaginar, porque lo que quería era hacerse con el poder de la daga y las arenas del tiempo. Por suerte, ese poder lo usó el propio Príncipe, convirtiéndolo en monstruos a su padre y a todo el reino atacado. Ahora, con dicha daga, el príncipe puede detener el tiempo, e incluso retroceder en él,

para solucionar algunos líos en los que se meta. Algo que es de ayuda, porque para devolver la tranquilidad al barrio se va a meter en muchos.

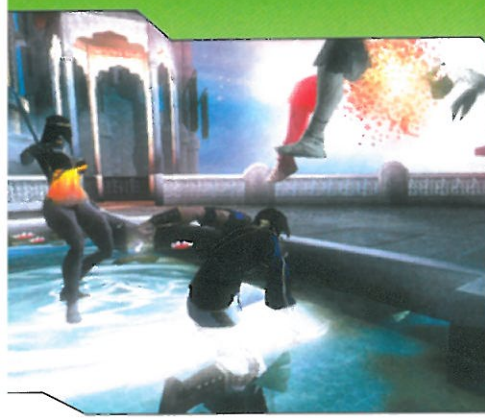
#### A saltar

Tratándose de una renovación, incluso más que una secuela, de un juego en lo único que podías hacer era saltar, correr y luchar, los chicos de Ubisoft se han partido mucho la cabeza para conseguir que esto no fuese un juego triste y del montón. Por ello han realizado un completo estudio de todas las cosas innovadoras que pueden coger de aquí o de allí para aprovecharlas bien en esta nueva versión del clásico. Para empezar, han cogido detalles de juegos como Enter the Matrix, como la cámara lenta en algunos momentos de las luchas, así como la posibilidad en muchos momentos de andar por las paredes. De hecho, este último detalle es determinante para acabar prácticamente con cualquiera de las pantallas que te encontra-

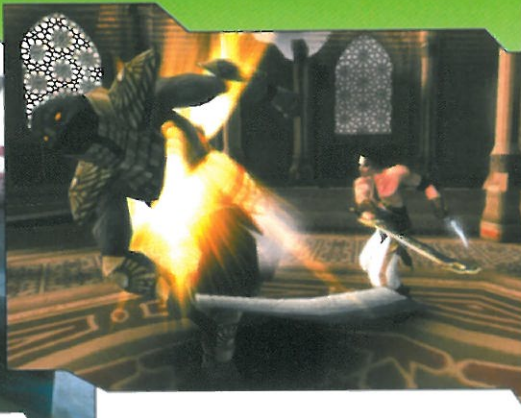
**Retroceder en el tiempo es una gran ayuda si nos hemos partido la crisma.**



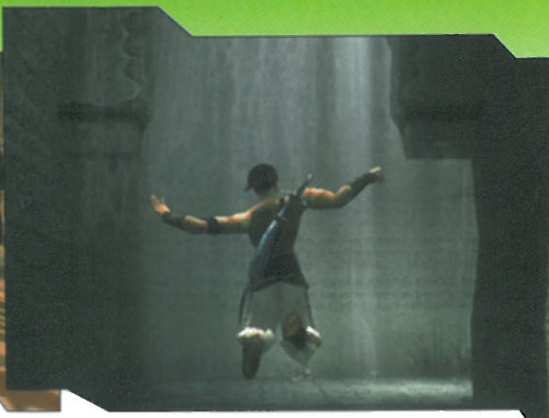




■ Como en el primer título, el agua nos permitirá recuperar energía.



■ Nos encontraremos con una gran variedad de enemigos a lo largo del castillo.



■ Los saltos de nuestro héroe pueden llegar a ser increíbles en muchos tramos del juego.



■ Además de las plataformas y los puzzles, es muy importante el papel de los combates.



■ Congela a tus oponentes o haz que se vuelven más lentos.

rás, todo hay que decirlo.

De otros juegos, como Blinx, han capturado la posibilidad de controlar el tiempo. Si todos recordamos bien, el gato del tiempo podía, en algunos momentos, evitar que lo que acababa de suceder, se repitiese otra vez con todas sus más dramáticas consecuencias. Y a estos detalles les sumamos todos los éxitos del original, pero amplificados. Por ejemplo, y aunque en muchos momentos resulten ser tristes peleas al más puro estilo de los juegos de El señor de los Anillos de Electronic Arts, cada vez que te enfrentas a un enemigo podrás luchar con dos armas a la vez (cada una es utilizada con un botón distinto) así como saltar detrás de ellos para soltarles un pedazo mandoble por la espalda y sin avisar.

Además, el Príncipe puede saltar hacia cualquier parte, balancearse, agarrarse a todos los salientes, trepar por columnas. Y todo con unos movimientos tan gráciles como realistas. En definitiva, el original, por mil.

#### Muchas noches, pocas horas

Lamentablemente, en la propia estructura del juego encontramos uno de sus mayores defectos: la escasa dificultad. Bueno, no vamos a engañarnos. A veces te costará dar con la solución a una habitación en concreto. Después de todo, la cámara no es del todo perfecta, y no te

muestra todos los salientes que necesitas ver. Pero es que, en eso consiste prácticamente todo el juego. Debes ir pasando habitaciones y habitaciones, descubriendo a qué salientes, barras o escaleras debes trepar en cada momento, para llegar a la siguiente, y a la siguiente, y a la siguiente.

Una vez que les pillas el truco a estas habitaciones, la cosa se va haciendo muy sencilla, hasta descubrir, no demasiado tarde, que el juego es mucho más corto de lo que nos gustaría a todos. Una auténtica lástima. Bueno, al menos, corto, pero intenso. Entre medias de estas fases, y para que todo te resulte aún más sencillo, encontrarás torbellinos de arena en los que salvarás la partida. Cada vez que te metas en uno tendrás visiones a cámara rápida de todo lo que sucederá hasta el siguiente punto de control. Si te fijas bien verás claramente todos los pasos que vas a dar. Por lo tanto, ni siquiera tendrás que pensar demasiado para llegar al final del juego.

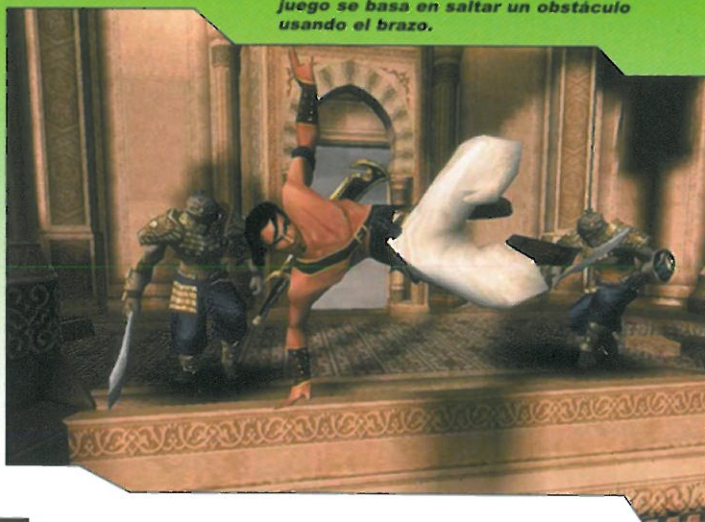
En definitiva, que tras siete horas de juego real, (unas diez, si hablamos en bruto) seguramente tendrás un canto verde en la estantería, dispuesto a coger su polvo. Eso sí, un canto verde que contiene un juego que es maravilloso, y que merecería un segundo, tercero y, tal vez, decimoquinto pase. Después de todo, el original era de esa



Los entornos palaciegos nos rodearán en toda la aventura.



Un movimiento típico de esta edición del juego se basa en saltar un obstáculo usando el brazo.



Los clásicos pinchos que salen del suelo tienen su aparición en varios momentos.

época en la que todo el mundo nos acabábamos una y otra vez los mismos juegos, ¿no?

#### El reino

Uno de los puntos que mejor les ha quedado de este juego es todo lo relacionado con el aspecto técnico. Por supuesto que se nota que es un juego, que por aquello de acuerdos de exclusividad se ha diseñado para que funcione correctamente en una PS2. Se nota mucho, como siempre que suceden estas cosas. Sin embargo, aún con las limitaciones de la de Sony han conseguido un nivel muy alto, aunque sea supliendo las carencias técnicas con un diseño maravilloso. Este juego cuenta, en este aspecto, con uno de los mejores acabados de los últimos meses. Todo el palacio está hecho con sumo mimo y detalle. Lleno de todos esos detalles que, normalmente, se esperan de un palacio árabe. De hecho, cuentan que se han inspirado para la creación de

este reino virtual en muchos edificios que aún existen de aquella época y lugar, como por ejemplo, la Alhambra de Granada.

Por otro lado, todos los personajes están también muy bien diseñados, si bien nos recuerdan demasiado a todo el reparto protagonista de la película de Disney Aladdin, aunque, claro, sin el toque de gilipollez en sus caras.

El sonido, por último, también roza la genialidad más absoluta. Por un lado tenemos un doblaje que, como viene siendo costumbre en la casa, es digno de la más cara de las películas. Por otro tenemos una banda sonora y unos efectos que, en fin, pues eso, que también podrían ser de una película, vaya.

En definitiva, una pequeña joya que todo el mundo debería probar, y volver a probar, y volver a probar, porque su duración, corta, pero bastante ajustada, te puede permitir pensar en volver a jugar incluso dentro de algunos años.

**Tras siete horas de juego real (diez, si hablamos en bruto) tendremos un canto verde colocado en la estantería, dispuesto a coger su polvo, pero esperando a ser rejugado**

#### El veredicto

##### JUGABILIDAD

Al principio cuesta, no se maneja igual que todos, pero, una vez te acostumbras, la cosa mejora muchos enteros.

7,5

##### GRÁFICOS

Muy buenos. Llenos de color, efectos de luz, y todas esas cosas que se esperan de un palacio de un reino de Persia. Realmente, muy bonitos de ver.

8,5

##### SONIDO

Todos los aspectos que componen este apartado en el juego son auténticamente maravillosos, tanto voces, como música o efectos.

8,5

##### ADICCIÓN

Al ser fácil de jugar y de pasar, te picas. Y cuando te picas, lo acabas. Muy adictivo, aunque puede ser un problema por hacerle, incluso, más corto.

8,5



Recuperar todo el espíritu del juego de Jordan Mechner, pero con todos los adelantos técnicos de los que disfrutamos en estos días.



Es demasiado corto. Puede ser bueno, por lo de la rejugabilidad. Pero un par o diez horas más de juego lineal, a lo mejor, no te dejarían como con sed.



Acabarse una fase después de haber luchado contra hombres de arena, saltando desde una pared hasta una columna y haber sorteado cien mil pinchos.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

8,5



# REVIEWS

**No es fácil encontrar juegos que nos lleven al lejano Oeste... Dead Man's Hand acierta en diseño gráfico, jugabilidad y guión**



**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: FPS  
jugadores: 1-8

## MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: sí  
banda sonora propia: no

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Human Head Studios  
distribuidor: Atari  
más info: [www.dmhgame.com](http://www.dmhgame.com)

# Dead Man's Hand

La bala en la recámara de Atari

por Malascuernas

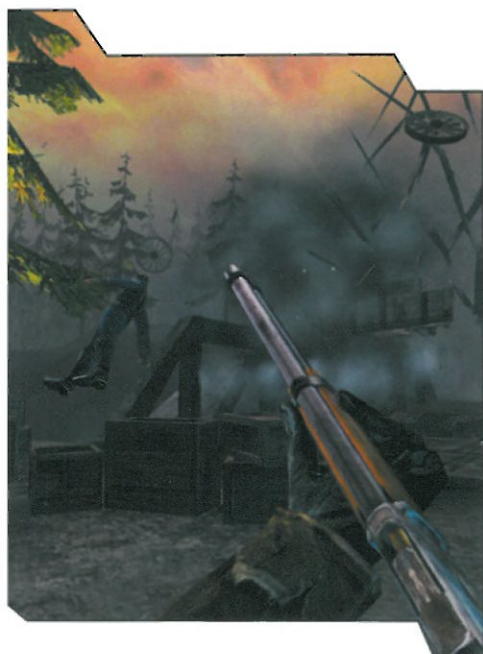
**A**l Tejón no le han venido nunca bien las amistades que elegía. Ya lo decía su madre: Esos amigos tuyos son carroña, y no te van a llevar a ningún lado bueno. La pobre de ella tenía razón, porque el bueno de su hijo se iba con malhechores varios y cuatreritos de tres al cuarto. El tiempo la dio la razón, y en medio del robo más gordo que habían preparado juntos, ellos le traicionaron, dando con sus huesos en una prisión en mitad del viejo y salvaje Oeste. Como Tejón no puede ir a decirle a su anciana madre que todo lo que le había

contado de sus amigos era cierto, ha decidido vengarse. Uno a uno. Fríamente. Sin ningún tipo de escrúpulos. Es la hora de coger tu revolver y una baraja de cartas para el camino. Tus huesos acabarán molidos. Seguramente alguna bala se quede alojada en tu cuerpo. Una que ni con el más fuerte de los aguardientes podrás sacar. Pero el honor de un vaquero no puede quedar en duda. Ha llegado la hora de las pistolas.

Increíblemente, aunque nos hayan saturado hasta la saciedad con películas de Oeste, son pocos los juegos que se han aco-

gido al seno de este género. Por suerte, cada vez que lo hacen, es con resultados poco menos que geniales. Como en el caso que hoy nos trae aquí.

Los chicos de Human Head Studios, bajo la siempre estricta supervisión de Atari, han creado un título que respeta meticulosamente todos los puntos comunes que encontramos en las películas de directores como John Ford o Sergio Leone (bueno, más del segundo que del primero). Para empezar, la propia forma de jugar está ajustada a este género, más que en otros juegos. Gran parte de las fases



**El aspecto visual del juego es uno de los puntos que más nos han llamado la atención.**



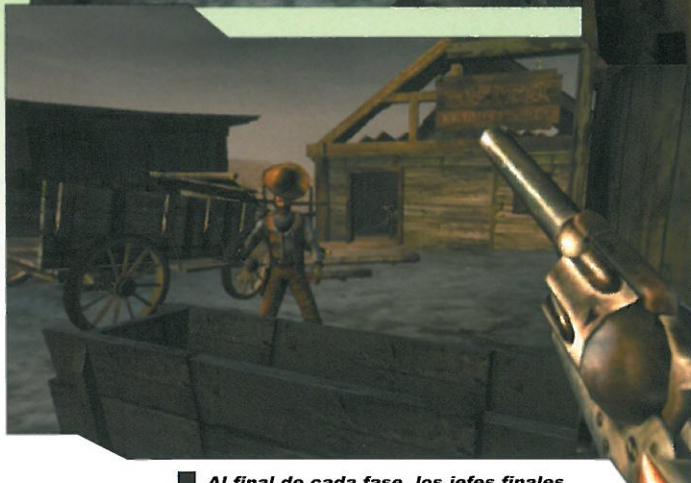
■ **Pueblos abandonados alumbrados por la luz de la luna... se oye un disparo.**

■ **Podremos elegir dos armas por fase y aprender cuáles son las adecuadas.**



■ **No estamos ante un shooter frenético tipo Unreal... aquí vale esconderse.**

■ **La banda sonora es decente, pero el juego pide algo más acorde.**



■ **Al final de cada fase, los jefes finales serán nuestros antiguos 'amigos'.**



■ **Las polvorientas calles de los poblados se llenan de humo y fuego a nuestro paso.**

que tendrás que terminar tienen como decorados lugares tantas veces vistos en el cine como pueblos abandonados, burdeles, saloons o cañones. Si recordamos el paso de Clint Eastwood por todos estos decorados, nos vendrá a la mente un héroe fatigado que aprovecha cada esquina para esconderse, que nunca se deja ver lo suficiente como para que alguien le dispare y que tiene más puntería que balas. Exactamente este es el espíritu que tendremos que conseguir respetar. Si te mueves muy rápido, y te comportas como un loco, morirás como todo un idiota. Las armas que utilizarás, (dos por fase) son las clásicas: rifles, revólveres, cuchillos de mano, etc. Tendrás que usarlas con mucho cuidado, ya que igual que tú, todos tus enemigos también sabrán ocultarse debidamente. Lo normal es que alguno de los cuatreros que debes eliminar tire una mesa y se oculte detrás de ella.

Además de estos decorados comunes, y completando todo el círculo de guiños al género, también te verás subido a los lomos de un caballo, escopeta en ristre, así como a bordo de un tren de la época.

Y al final de cada fase te las verás con uno de los miembros de la banda que te traicionó. Al acabar con sus días podrás subirte a los lomos de tu fiel caballo, para continuar con tu particular cacería.

Entre fase y fase, para poder comprar nuevas armas e iconos especiales, podrás jugar unas manos de póquer. Según resulte tu mano, ganarás más o menos regalos. Un consejo: no seas muy avaricioso o acabarás por comenzar cada mapa con lo puesto, y eso duele.

Las maravillas gráficas de este juego son herederas directas del motor con el que se ha creado Unreal 2. O sea, que la experiencia visual también está asegurada.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

No es fácil meterse en la piel de un Clint Eastwood como éste. Pero una vez que consigas no salir al fuero enemigo, sabrás disfrutarlo.

8,0

### GRÁFICOS

Más que por calidad técnica, que también es muy alta, los gráficos de este juego sobresalen por su excelente diseño.

8,5

### SONIDO

Personalmente la música me parece que no hace honor a Morricone. Pero, aún así, las voces y, sobre todo, los efectos sonoros son magistrales.

8,5

### ADICCIÓN

Por la historia que cuentan y, sobre todo, por cómo lo hacen, te aseguramos que en todo momento querrás vengar al endurecido personaje protagonista.

8,0



Cómo han reflejado el mundo de las películas del Oeste en un videojuego. Es absolutamente como si estuvieses en una película.



La banda sonora suena demasiado moderna, y tiene contados y bastante pobres guiños a alguna pieza compuesta por Ennio Morricone.



La forma en la que han adaptado todo el espíritu de juegos como Unreal 2 a un ambiente tan alejado temporal y espacialmente.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

8,4



**Acción desenfrenada  
en un ambiente  
demasiado oscuro**



**XB  
MAGAZINE**

LA FICHA

#### EL JUEGO

precio: 62,95 euros  
género: Arcade  
jugadores: 1

#### MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

#### LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Namco  
distribuidor: Electronics Arts  
más info: [www.spawn.com](http://www.spawn.com)

## Spawn Armaggedon

Aterriza el súper héroe americano en xbox. por Manuel Patricio



Los efectos de sangre quedan demasiado gore.

Uno de los héroes de cómic con más tirón en los EEUU, llega a nuestra querida Xbox con el título Spawn Armaggedon. Este se involucra de lleno en una aventura en solitario, ya que aparece como personaje en otro juego de Namco, Soul Calibur II, esta vez con un argumento distinto, donde nos ponemos en la piel del súper héroe en un juego lleno de acción en 3D.

Todos nos hemos sentido alguna vez héroe, o por lo

menos nos lo hemos imaginado pues bien, con Spawn Armaggedon, tenemos una misión que cumplir que no es otra que acabar con todos los enemigos en cada una de las 25 misiones que consta el juego, pero no creáis que todo es machacar al enemigo sin mas, tendremos que resolver ciertos enigmas o misterios, todo ello sin dejar la acción ni un solo momento.

En el apartado armamentístico de nuestro héroe podremos contar con un sin-

fín de armas, desde pistolas, recortadas y como no podía faltar lanzagranadas, capaz de destrozar todo lo que encuentre en su camino, sin olvidarnos de los poderes de Spawn, que nos serán de mucha ayuda en momentos determinados.

El apartado grafico del juego es sin lugar a dudas el punto mas negro del juego, tanto los personajes como los escenarios, efectos de luz etc, son de lo mas normal, ojo no confundir que sean malos,





■ Con la ayuda de nuestras cadenas mantenemos al enemigo a raya.



■ Vigila tus espaldas, te están acechando.

### Controlando los saltos podrás acceder a los lugares más altos con cierta facilidad

nos referimos a que sus gráficos no aportan nada nuevo no visto en otros muchos juegos, y sobre todo el movimiento de la cámara nos deja vendidos en muchos momentos delante de nuestros enemigos, incluso se hace difícil controlar a Spawn en los desplazamientos por los escenarios por que otros objetos de los escenarios nos quitan totalmente la visión.

Un apartado excepcional es la banda sonora, con temas muy heavy metal, que viene como anillo al dedo a este juego, te hipnotiza la acción desenfundada y alivias el stress. Los efectos de sonido también rozan un gran nivel con explosiones de todo tipo, disparos y un largo etcétera. Con este

título Spawn entra de lleno en nuestra consola, con algunas virtudes pero también con ciertas carencias, un título recomendado para los más fanáticos del cómic.



■ Con este bicho delante es como para pensárselo.



■ Si señor, muy bonitas esas alas.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

Es uno de los puntos menos trabajado del juego, el movimiento de cámara puede llegar a molestar bastante, pero no le quita acción al mismo cuando esta bien situada.

6,5

### GRÁFICOS

Simplemente cumplen con su papel, no esperéis ver virguerías de luces ni detalles que os llamen la atención. Se pueden mejorar.

7,2

### SONIDO

Muy buena banda sonora. Los efectos sonoros están por encima de la media del juego.

7,7

### ADICCIÓN

Las primeras partidas gustan, sobre todo cuando le coges el control al personaje y a las cámaras, pero quizás sea un poco repetitivo.

7,4



Quizás que podamos disfrutar de un súper héroe del cómic en nuestra consola y nosotros de protagonista.



Sin lugar a dudas el seguimiento de la cámara, y que esperábamos algo más.



La banda sonora del juego y la acción del mismo.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

7,5



**No te dejes engañar por las apariencias, Deus Ex 2: Invisible War es un juego de rol**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Acción 3D/RPG  
jugadores: 1

## MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Ion Storm/Eidos  
distribuidor: Proein  
más info: [www.deusex.com](http://www.deusex.com)

# DEUS EX 2: Invisible War

Los creyentes cogieron su fusil. por Malascuernas

Los juegos de rol están proliferando en la consola verde como setas en el campo. Será que se puede... Nosotros sabremos agradecerlo, sobre todo si los títulos que lanzan al mercado tienen la calidad de esta secuela del magnífico Deus Ex. No os dejéis engañar por las apariencias. Aunque por las imágenes que puedes ver acompañando este artículo, todo parece indicar que se trata de un juego de acción en primera persona, realmente es todo

mucho más parecido a una aventura gráfica e, incluso, a un juego de rol. Para desenvolverte por el mundo de Deus Ex necesitarás hablar con todos los personajes con los que te encuentres, negociar con ellos, intercambiar material, etc...

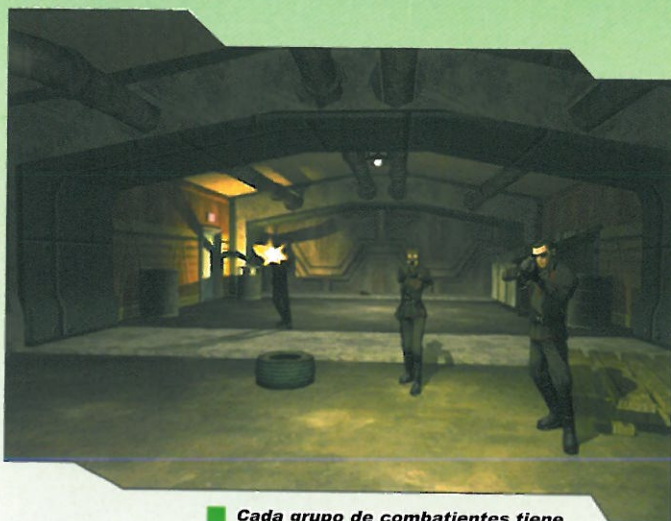
Además, deberás cuidar tu arsenal y tu vestuario, así como cuidar que no te quedes sin dinero. Pero, todo ello, desde una perspectiva tridimensional y en primera persona. Por lo tanto, sería casi más

justo decir que Deus Ex 2 es un juego de rol en el que, de vez en cuando, pegarás tiros, en lugar que justamente lo contrario. Otro detalle, muy a tener en cuenta, es la de administrar y utilizar tus poderes genéticos. Si te pones cápsulas especiales podrás hacerte más fuerte, ser invisible, etc...

La historia nos lleva a un futuro muy súper ciber "bladerunnerico" en el que una corporación secreta lucha contra unos misteriosos terroris-

El aspecto ciberpunk del juego nos traslada a un futuro cercano al estilo Minority Report.





■ Cada grupo de combatientes tiene sus motivos... nosotros podemos estar de acuerdo con todos.



■ La historia es el principal valiente de un juego que nos tendrá frente a la consola más de 20 horas.

tas religiosos. En medio de una explosión que acaba con toda la ciudad de Nuevo Chicago, te trasladarán con urgencia a Nuevo Seattle. Cuando te despiertes allí te sentirás un poco perdido. Te entrarán dudas y, dale, ya está montado el lío. Tendrás que aprender todo sobre esos terroristas, y sobre la corporación para la que trabajas. Tal vez en tu camino decidas cambiar de chaqueta o hacerte más radical contra el terrorismo.

Porque no hay nada fijo, marcado ni preconcebido en el juego. Lo que tú elijas será lo que veas. De esta forma, cada persona que juegue a Deus Ex 2 conocerá una de las vías del juego distinta a la que vean los demás.

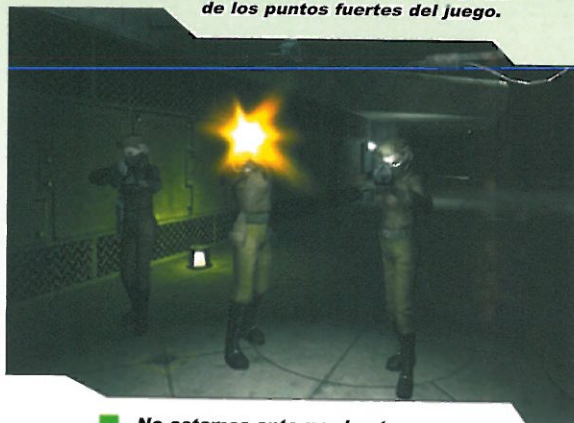
Final incluido. De hecho, puedes jugar el juego actuando

como un diplomático o como un asesino, así como todos los pasos intermedios. El nivel de los gráficos es bastante alto. Todos los detalles de los decorados han sido cuidados con mucho esmero.

E, incluso, gracias a que el juego implementa el motor de Max Payne 2, llamado Havoc, podrás interactuar con prácticamente todos los elementos con los que te encuentres. Por suerte, algo tan amplio ha sido debidamente traducido, aunque sea con subtítulos, ya que el trabajo de doblaje sería demasiado grande, y no estamos muy seguros de si el volumen de ventas podría compensarlo jamás. Claro está, que por ello disfrutamos de un excelente trabajo de doblaje, en la versión original, que de otra forma nos perderíamos irremediablemente, como tantas otras veces nos ha sucedido.



■ La utilización de las luces es uno de los puntos fuertes del juego.



■ No estamos ante un shooter un juego de sigilo... aunque tiene cosas de ambos géneros.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

Los juegos de rol no son conocidos por ser excesivamente jugables. Claro está, que el toque fps ayuda mucho, pero no hace milagros.

7,5

### GRÁFICOS

Calidad más que correcta de todos los decorados y personajes. Sin embargo, el toque ciberpunk le queda muy impersonal.

7,8

### SONIDO

Buenas voces, música de bastante calidad y unos efectos sonoros que te envuelven allá donde te encuentres. Técnicamente impecable.

8,5

### ADICCIÓN

El saber no ocupa lugar. Y conseguir saber más de este juego puede resultar desesperante. Te dejará pillado en más de una ocasión.

8,5



La rejugabilidad del juego, que te permitirá empezar de nueva una vez acabes para que termines por conocer nuevas vías que permite el juego.



Que te pongas a jugarlo pensando que es un juego de acción. Puede resultar desesperante encontrarte con tanto diálogo.



Que prácticamente todo quede afectado por tu paso por el juego: desde el mobiliario hasta el propio sistema político de Nuevo Seattle.

NOTA

**XB**  
MAGAZINE

8,0



# REVIEWS

**Si no tienes experiencia con otros manager puede hacerse un poco complicado en el manejo de todos los controles**



**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Deportivo  
jugadores: 1-2 jugadores

## MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: sí  
banda sonora propia: no

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Codemasters  
distribuidor: Codemasters  
más info: [www.codemasters.com/managers2004](http://www.codemasters.com/managers2004)

# Manager de liga 2004

Mejoras para un manager que no es el definitivo. por Xboxfever

Si realmente hubiese una empresa interesada en hacerse con el mercado de los managers futbolísticos lo tendrían muy fácil tal y como parece moverse la evolución de este género. El truco de los desarrolladores es centrarse en conseguir licencias y hacer una pequeña mejora sobre el código del año anterior para que el jugador pueda disfrutar de un par de características nuevas, normalmente centradas en añadir realismo al título, y de las que el propio jugador se olvidará a buen seguro a las pocas horas de estar jugando al

título. Por eso, hacerse con el mercado sería tan sencillo como conseguir muchas licencias, crear un título hiperrealista con condicionantes del mercado basados en la popularidad, la presión de la prensa, la calidad de los jugadores, las crisis deportivas injustificadas... quizá ese detalle de azar que a veces tiene el fútbol es lo que todavía no se ha sabido implementar a la Inteligencia Artificial de estos juegos que básicamente suelen actuar de una forma muy lógica. Si a ese realismo en el comportamiento de la mecánica de juego aña-

diésemos fichas completísimas de todos los jugadores, estadísticas en tiempo real, posibilidades de descargas online al minuto,...

Y en esa línea ha trabajado la gente de Codemasters con Manager de Liga 2004 en el que podremos encontrar la base de datos actualizada más completa del mercado, la mayor cantidad de licencias que existen en ningún otro juego y las estadísticas y posibilidad de descarga de nuevos contenidos gracias al sistema de Xbox Live. El problema es que sólo son mejoras y bajo eso



Partida Nueva



Partido amistoso



Cargar Partida



Máximas Puntuaciones



Opciones



Créditos

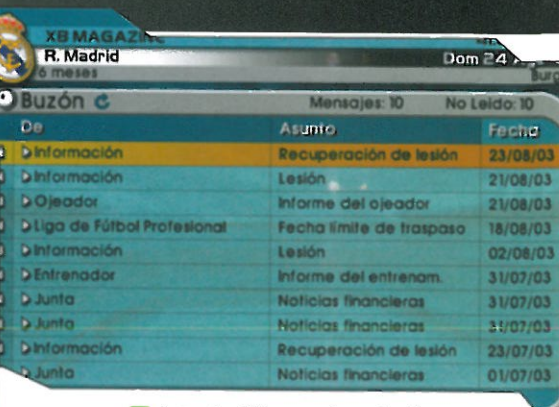


Descargar contenido

Desde el primer momento cada equipo contará con un presupuesto adaptado a las necesidades de sus objetivos.



■ Constantemente se nos comunicarán órdenes a través de mensajes de correo.

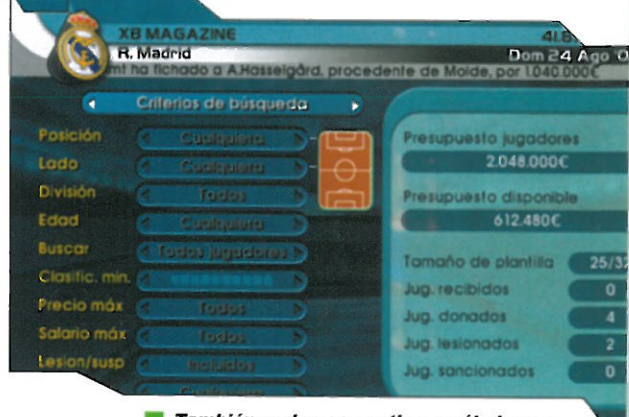


■ Las plantillas serán actualizables gracias a la conexión con Xbox Live.

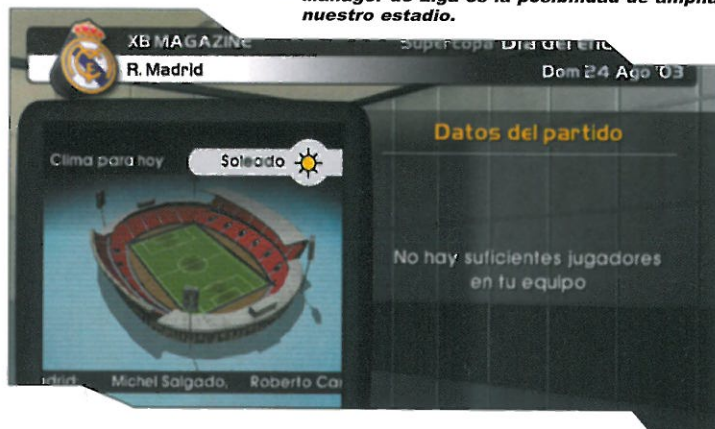
■ La navegación por los menús inferiores de la pantalla la realizaremos con los gatillos del mando o el stick derecho.



■ Uno de los aspectos que nos encantan de Manager de Liga es la posibilidad de ampliar nuestro estadio.



■ También podemos gestionar sólo lo que es un único partido en la modalidad de amistoso que pueden jugar hasta dos jugadores.



## El veredicto

### JUGABILIDAD

Muchas posibilidades para aquellos que conoces la mecánica de este tipo de juegos, pero un universo cifrado en clave para el resto de los mortales que lo verán muy complejo.

6,8

### GRÁFICOS

Las presentaciones son muy buenas dentro de lo que hemos llegado a ver en este género. La retransmisión nos deja un buen sabor de boca.

7,0

### SONIDO

Nada reseñable ni destacable en este apartado. Sólo que los comentarios están en castellano, peor sin nada que destacar de ellos.

6,0

### ADICCIÓN

Sólo para entusiastas del fútbol y para amantes de este tipo de juegos. La posibilidad de hacer campeonatos online le daría muchísimo más valor usando la plataforma XSN Sports.

6,5



Muchas licencias y un primer paso para la introducción de estos juegos en el mundo online de Xbox Live.



Muy al estilo PC y con un público muy concreto y especialista en este tipo de juegos.



La buena integración de opciones de juego durante las retransmisiones para modificar aspectos del juego de nuestro equipo.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

6,7

**Su excelente presentación visual, unida a la amplísima base de datos lo convierten en una de las mejores opciones para Xbox**

sigue la misma estructura de los clásicos managers diseñados para PC y que en Manager de Liga 2004 no es muy diferente a la del juego del pasado año. Sí es cierto que se notan mejoras en la IA de los jugadores cuando presenciemos la retransmisión de un partido, sí es cierto que las descargas con Live le dan mucha vida con los nuevos contenidos, jugadores, etcétera, sí es cierto que los controles han sido adaptados perfectamente

para que no nos quedemos sin realizar ninguna operación. Pero lo que no nos quita nadie es la sensación de que sólo podrás jugar a Manager de Liga 2004 si has jugado antes a otro tipo de manager porque las opciones, las acciones y las mecánicas de juego son tan concretas y complejas que sólo puedes llevarlas a cabo si las conoces... y eso no es abrir un juego al gran público, sino más bien todo lo contrario.



# REVIEWS



Un beat'em up con toques de rol al más puro estilo Diablo

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Acción-RPG  
jugadores: 1 - 2 jugadores

## MÁS OPCIONES

system link: No  
xbox live: No  
banda sonora propia: No

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Black Isle Studios  
distribuidor: Virgin Play  
más info: [www.bgda2.blackside.com](http://www.bgda2.blackside.com)

# Baldur's Gate Dark Alliance

Avanzar y pegar con algo de sofisticación

por Xcast

La serie Baldur's Gate tiene su origen en el mundo del PC, donde era un juego de rol al más puro estilo Star Wars: Caballeros de la Antigua República. En su paso al mundo de las consolas perdió gran parte de ese toque rolero y se convirtió en poco más que un beat'em up con algunos matices. Su secuela sigue usando la misma mecánica de avanzar y pegar pero se han añadido detalles que lo convierten en casi un clon del aclamado Diablo. La historia sigue donde lo dejó la de la primera parte

(que por cierto no llegó a ser editada en nuestro país). Los tres héroes victoriosos consiguen destruir la torre de Oryx pero son capturados con algún propósito oscuro. Al mismo tiempo cinco aventureros: Un enano, un bárbaro, un nigromante, un clérigo y una elfa llegan a Puerta de Baldur, cada uno con un propósito diferente, pero que poco a poco se verán involucrados en la lucha contra la alianza oscura (cosa que comprende 4 actos y 80 niveles). Todos ellos tienen sus características propias y misio-

nes únicas, que hacen que jugarlo con cada personaje se convierta en una experiencia diferente a la anterior. Mientras avanzamos por las mazmorras y bosques en las que se desarrolla gran parte del juego, nuestro personaje irá ganando experiencia y dinero (y muchos, muchísimos ítems), permitiéndonos así desarrollar las habilidades de nuestro personaje con nuevos hechizos, habilidades o armas. Es necesario elegir bien donde gastar nuestros ahorros, ya que se ha ajustado al máximo el coste de



El efecto del agua y otros efectos es impresionante.





**Una de las grandes decepciones del título es la limitación a sólo dos jugadores**

■ Los encuentros con jefes de nivel serán una constante.

■ Cuevas y mazmorras serán el escenario principal.



■ La cámara se sitúa siempre en perspectiva isométrica.



## Solamente 2 personajes simultáneos tomarán parte en la acción

las mejoras, sobre todo gracias a la posibilidad de engarzar piedras mágicas en nuestras armas para dotarlas de habilidades especiales.

En el plano técnico nos encontramos con el motor de juego de la primera parte al que, a pesar de dar un buen resultado general, se le empieza a notar los años. Encontraremos multitud de entornos y enemigos diferentes, con un nivel de detalle aceptable, pero no suficiente para los tiempos que corren. Además el hecho de ser un desarrollo multiplataforma también lastra el resultado final. Donde no ha influido el no ser exclusivo de la consola verde es en

el apartado sonoro. Podremos disfrutar de uno de los mejores doblajes al castellano de los últimos tiempos y del siempre bienvenido Dolby 5.1 para escuchar los correctos efectos de sonido.

Una de las grandes decepciones de este título es la limitación a solamente 2 jugadores simultáneos en la misma pantalla, ya que pese a que el juego a dobles aporta una nueva dimensión a la jugabilidad, si lo comparamos con su más inmediato competidor: Dungeons & Dragons que permite hasta 4 jugadores a la vez, este Baldur's Gate Dark Alliance II queda algo en desventaja.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

El sistema de menús típico de los RPG será lo más cerca que estemos de las complicaciones del género. Fácil y directo como pocos en su control.

**8,0**

### GRÁFICOS

Frente a buenos detalles como el modelado de los personajes y los efectos de luz encontramos texturas muy planas y escenarios demasiado sobrios.

**7,9**

### SONIDO

Mezcla un doblaje y unos efectos de sonido muy notables con una música aburrida y algo simple. Eso sí, en Dolby 5.1 cosa que solo podremos disfrutar en Xbox.

**8,1**

### ADICCIÓN

A pesar de lo convencional de su mecánica y la reiteración de misiones tiene algo que impulsa al jugador a seguir jugando hasta sacarle todo el jugo.

**8,2**



El buen doblaje realizado para la versión española. Tremendamente rejugable.



Solamente 2 jugadores simultáneos. Apartado técnico algo desfasado. No hay opciones Xbox Live.



Nos ha sorprendido el tremendo parecido a Diablo 2 que los desarrolladores han querido imprimir en el título, sin dejar de ser un juego con personalidad propia.

**NOTA**  
**XB**  
**MAGAZINE**

**8,1**





**Las cantidades de acción de este título son poco usuales en los videojuegos de hoy**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

#### EL JUEGO

precio: 62,95 euros  
género: Acción 3D  
jugadores: 1

#### MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

#### LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Electronics Arts  
distribuidor: Electronics Arts  
más info: [www.electronicarts.es](http://www.electronicarts.es)

## 007 James Bond: Todo o Nada

### Agitado pero sin batir

Electronic Arts continúa exprimiendo una de sus licencias más jugosas, dentro de todas las que componen su catálogo habitual: la de James Bond. El personaje creado por Ian Fleming ha aparecido ya en decenas de videojuegos, si bien no ha sido hasta hace no demasiado tiempo cuando ha comenzado a hacerlo con un mínimo de dignidad. Por un lado tenemos aquel magnífico Goldeneye que nos regaló Rare, así como secuelas, siempre basadas en la película de turno,

por Malascuernas

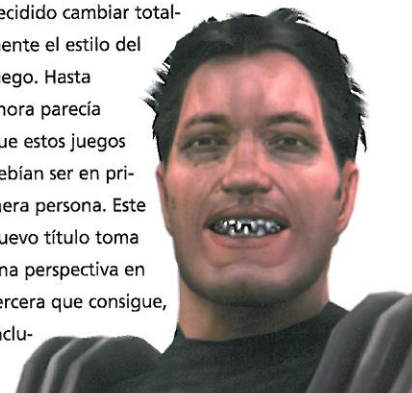
algo inferiores, pero en las que ya se veían las bases de lo que ahora tenemos.

Hace un par de años EA decidió tirar por otro lado con la licencia, y las cosas les fueron mucho mejor. En lugar de adaptar un material existente, comenzaron a crear desde cero. Gracias a ello obtuvimos el magnífico Agente bajo fuego cruzado, que respetaba perfectamente el espíritu Bond, así como Nightfire, en la que se llegó a pagar a Pierce Brosnan por prestar su cara al personaje.

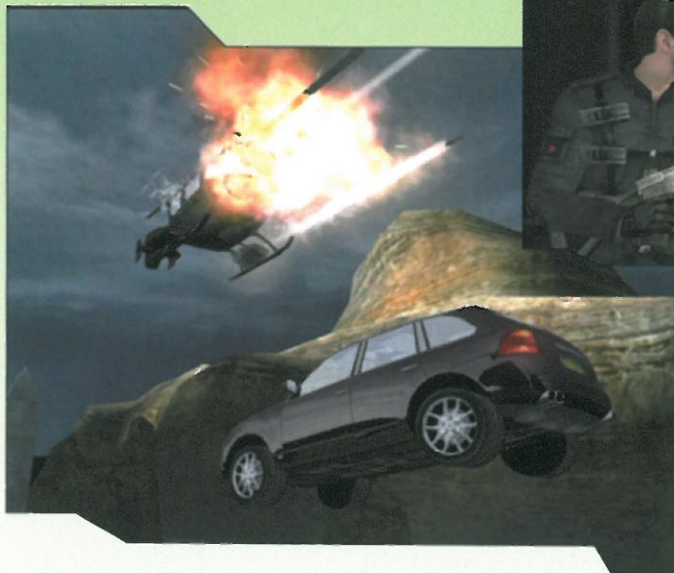
Ahora nos llega James Bond: Todo o nada, en la que EA ha dado un paso más hacia delante. Para empezar, en lo más visualmente evidente, han decidido cambiar totalmente el estilo del juego. Hasta ahora parecía que estos juegos debían ser en primera persona. Este nuevo título toma una perspectiva en tercera que consigue, inclu-



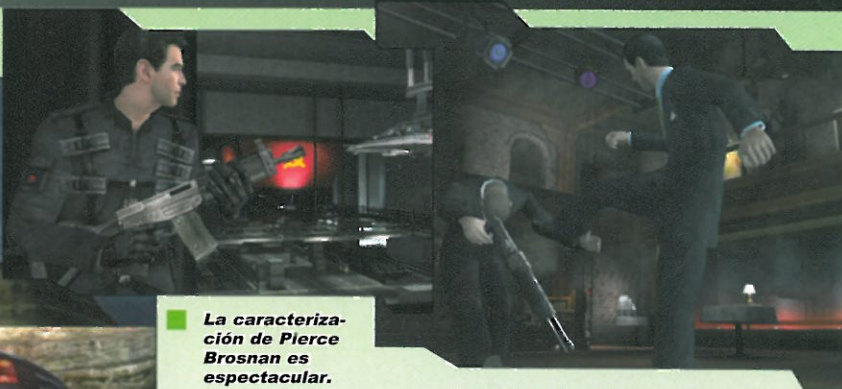
**Todo o Nada cuenta con un notable apartado gráfico en el cuidado de los escenarios.**





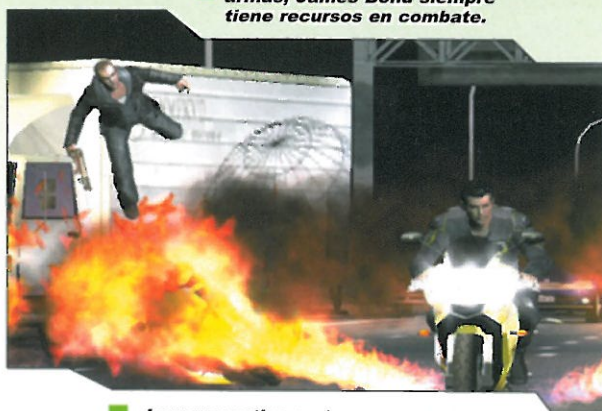


■ **El punto más flojo del juego puede que sean las misiones de conducción.**



■ **La caracterización de Pierce Brosnan es espectacular.**

■ **Ya sea con las manos o con sus armas, James Bond siempre tiene recursos en combate.**



■ **La perspectiva en tercera persona le da todavía más acción al juego.**

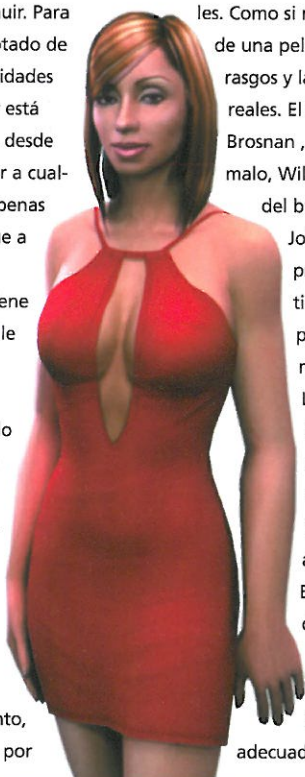
so, que el resultado final parezca aún más espectacular. Realmente, es como si hubiesen querido tomar un punto de vista más parecido a Splinter Cell, pero cambiando todo el tema de sigilo por una acción pocas veces vista en un videojuego. Realmente, más que los gráficos, y muchísimo más que el guión (de los mismos autores que los de las películas), lo que más destaca de este título es la gran dosis de acción que desprenden de el juego. Todas las fases han sido remezadas con el filtro 007, o sea, que podrás usar mil y un gadget, explotar todo, y subirte en el último momento en un helicóptero para huir. Para ello, el personaje está dotado de mil y un aparatos y habilidades especiales. Para empezar está preparado para disparar, desde un punto seguro, y matar a cualquier enemigo sin que apenas lo note. Cuando no llegue a un punto, podrá utilizar robots araña. Además, tiene un sentido sensorial que le ayuda a apuntar sin ni siquiera mirar.

Por supuesto, no es lo único que hará el bueno de James para sorprendernos. Uno de los ejemplos de habilidades 007 más evidentes es el de bajar cualquier pendiente cogido a una cuerda con un gancho. En este juego, en ningún momento, tendrás que preocuparte por

las alturas. Al tirarte por un precipicio, James tirará automáticamente el gancho, con lo que siempre te salvarás de una tremenda caída.

En las fases en las que manejas un automóvil la cosa baja un poco de calidad. Sin embargo, no lo suficiente como para que la nota media del juego se vea perjudicada. En ellas también tendrás que controlar todos los clásicos gadgets que Q suele integrar en sus vehículos. El nivel técnico es realmente alto, aunque sea por un detalle tan sumamente curioso como la elección de los diseños de los personajes principales. Como si realmente se tratase

de una película, todos tienen los rasgos y las voces de actores reales. El bueno, Pierce Brosnan, por supuesto; el malo, Willen Dafoe; los amigos del bueno, Judie Dench y John Cleese. Todos han prestado todo lo que tienen, voz y aspecto, para que quede mucho más cinematográfico. Lamentablemente, en España nos lo perdemos, y los dobladores no son exactamente los que deberían. Aún así, ya sabemos que EA cuida mucho los doblajes, por lo que no queremos decir que sea malo. Simplemente no es el adecuado.



## El veredicto

### JUGABILIDAD

Por un lado es muy fácil utilizar este videojuego, mientras que, por otro, no lo es. Extraña mezcla para un juego que pretende simplificar todo lo anterior.

**7,5**

### GRÁFICOS

Destaca el diseño de los personajes, por aquello de que represente a actores reales que ponen sus voces. El resto, puro James Bond.

**8,0**

### SONIDO

Más que las voces, que en España nos perdemos, destaca la banda sonora. Llenas de notas al estilo John Barry, y la canción compuesta exclusivamente para el juego.

**8,5**

### ADICCIÓN

Después de tirar una bomba en el conducto de ventilación, acabar con mil malos, y saltar por la fachada de un rascacielos, seguro que te apetece seguir jugando.

**8,5**



La sensación de estar viendo un material tan cinematográfico y poder interactuar con él en todo momento.



Las fases de conducción, sin estar mal del todo, bajan un poco la sensación de ser súper James Bond en el videojuego.



Que ciertos actores, de la reputación de John Cleese o Judie Dench hayan aparcado su escuela de interpretación británica para salir en un videojuego de James Bond.

**NOTA**  
**XB**  
MAGAZINE

**8,0**



# REVIEWS

La imaginación de los desarrolladores es impresionante y digna de las mejores aventuras

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 29,99 euros  
género: Aventura  
jugadores: 1

## MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Ubi Soft  
distribuidor: Ubi Soft  
más info: [www.beyondgoodandevil.com](http://www.beyondgoodandevil.com)

# BEYOND GOOD & EVIL

Enfréntate a los conspiradores y revela la verdad.

por SirBruce

**L**as mejores aventuras de todos los tiempos no siempre han gozado de un argumento en el que el futuro de un pueblo o incluso un planeta estén en peligro. Pero algunas de las que sí han seguido ese camino han resultado ser las más épicas y emocionantes. Es el caso de BG&E, una aventura detrás de la cual está el creador de Rayman, Michel Ancel. Aunque esta vez no encontraremos tantos guiños y aspectos humorísticos como con ese original personaje. El juego mezcla una trama social y política con un

claro elemento de manipulación, tema de moda, que se va desentramando poco a poco y que goza de una buena dosis de espectacularidad. El comienzo quizá desanime a muchos, dando el aspecto de juego infantil, propio de otra plataforma, pero el argumento es lo bastante profundo como para que no dejemos pasar un solo detalle. El aspecto de los gráficos no ayuda mucho en un primer momento, pero es que no todo se cuenta por número de polígonos, aquí el estilo y los detalles son lo que realmente ayudan a

crear un clima que te hace pensar que estás en otro mundo. Nuestra protagonista, Jade, tiene ciertas habilidades para la lucha y el sigilo, aspecto este último alrededor del que gira buena parte del juego. La vista en tercera persona se alterna con otra en primera que permite fotografiar elementos del decorado, bien como pruebas para cumplir ciertas misiones como para conseguir fondos que permitan mejorar nuestro vehículo anfibio o las armas. También se usa el punto de mira para lanzar objetos y poder nave-

¡Mira al pajarito! El Pulitzer no, pero una buena perla sí que se merece esta foto.

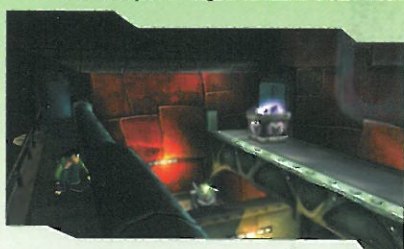




■ **Ampliar tu medio de transporte es básico para llegar al final con éxito.**



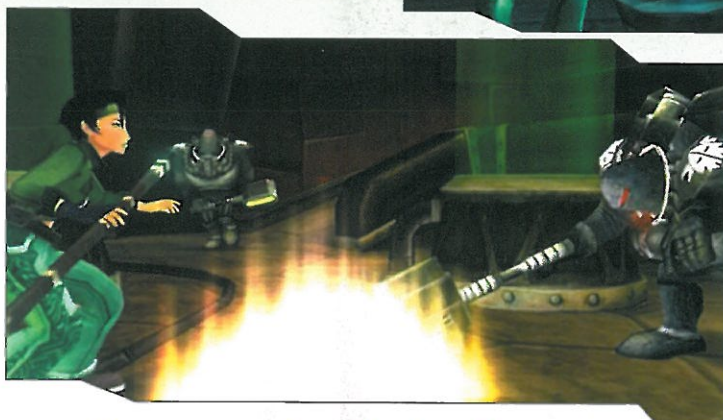
■ **Las fases en hovercraft no sólo suponen una fuente de ingresos, sino parte central de la aventura.**



■ **Las luces y sombras en los niveles interiores son un elemento vivo del decorado.**



■ **Nuestra heroína muestra su estado de ánimo con tanta facilidad que se contagia.**



## Los amantes de los juegos de aventura están de enhorabuena, otra vez

gar con un rumbo más acertado. La mezcla de géneros está muy bien lograda, desde los típicos de carreras con deslizadores hasta la más pura infiltración, pasando por mini-juegos de billares y la más pura aventura en la que usar los objetos en el lugar adecuado o buscar elementos ocultos en el inventario. Nos encontramos ante uno de esos juegos que cuando llegas al final, piensas en lo grande que es y lo que te hubiera gustado que fuera más "grande" en todos los sentidos. No es sólo que BG&E sea corto (las 12 horas más o menos necesari-

as en un principio se pueden bajar a unas 4 con algo de práctica) sino que una vez terminado te quedas con un síndrome de abstinencia que no es capaz de saciar ni subiendo tu puntuación en Internet. Este es un detalle que puede contribuir a aumentar la rejugabilidad, pero que al estar totalmente desconectado de Xbox Live y basarse en un sistema de claves por página web, le quita bastante encanto. Aunque poder jugar en la Red para sacar algún secreto más que añadir al juego compensa un poco en este sentido.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

Sólo los caprichos de la cámara en momentos puntuales aguan mínimamente la fiesta. La mezcla de géneros está tan bien conseguida que hay poco que echarle en cara.

8,8

### GRÁFICOS

El aspecto general es realmente impresionante, aunque requiere un poco de tiempo descubrir realmente cual grande es en este sentido.

9,0

### SONIDO

Totalmente doblado al castellano y pocas veces se ha visto tanto empeño en la ejecución de este aspecto. El sonido general también está a la altura y en Dolby Digital.

9,4

### ADICCIÓN

El género de aventuras se caracteriza porque las buenas te tienen pegado a la pantalla hasta que se acaban, este es uno de esos casos, pero es que se acaba muy pronto.

8,5



Hay una escena en concreto que te pone la piel de gallina, pero lo mejor, es que recuerda mucho a otro clásico del género Another World.



Que carezca de modo online para subir las puntuaciones o ampliar la historia de alguna forma sencilla.



Tras muchos años de desarrollo, la confianza que ha puesto la gente de Ubi en Michel Ancel ha merecido la pena.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

8,9



**La recuperación de un héroe clásico que no ha envejecido nada en su salto a las 3D**



**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

#### EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Plataformas  
jugadores: 1

#### MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

#### LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Edge of Reality  
distribuidor: Proein  
más info: [www.activision.com](http://www.activision.com)

## Pitfall Harry: The Lost Expedition

Un aventurero más antiguo que Indiana Jones

por Jetulio



El diseño de Pitfall Harry es tremendamente detallado, con expresiones gestuales que nos sorprenden.

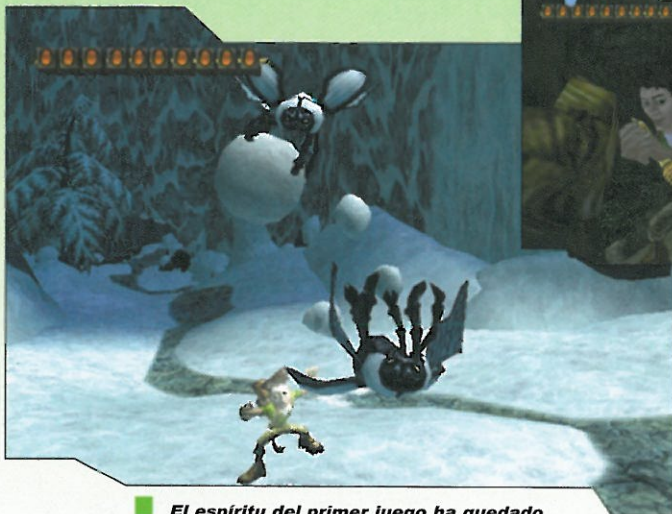
A llá por el año 1982 Activision lanzó al mercado un juego para el sistema Atari 2600 que tendría un hueco en la historia de los videojuegos. Una aventura clásica, en plena jungla, que nos presentaba a un valiente aventurero: Pitfall Harry, cuyo principal objetivo era atravesar la selva colgándose de lianas, esquivando troncos y luchando con cocodrilos, monos o escorpiones salvajes. Para celebrar el 20 aniversario de este título clásico, la

gente de Activision lanzó hace más de un año una versión jugable de Pitfall en Internet (os recomendamos encarecidamente que juguéis sin descanso, es gratis y se encuentra en la siguiente dirección: <http://www.langleycrations.com/pitfall>). Además, encargó a los desarrolladores de Edge of Reality una nueva visión del clásico. El resultado, este Pitfall: The Lost Expedition.

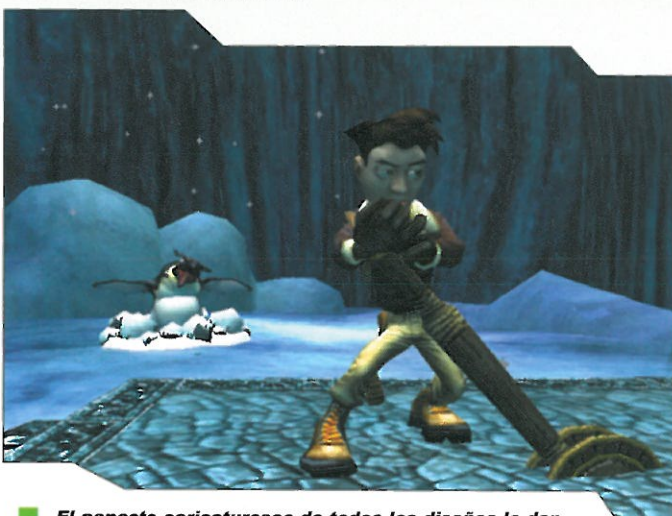
El juego, por supuesto, nos pone en la piel del bueno

de Harry, que atraviesa el turbulento cielo de la selva sudamericana en un avión comercial. Lamentablemente el avión se estrella y de nosotros dependerá el encontrar a todos y cada uno de los miembros de la expedición, para ponerlos a salvo. Claro está, la selva es un lugar lleno de peligros y, como en el título clásico, Pitfall Harry se las verá con monos, escorpiones, cocodrilos y saltos imposibles utilizando las recurrentes lianas (a lo





■ El espíritu del primer juego ha quedado implícito en la forma de actuar y moverse del personaje.



■ El aspecto caricaturesco de todos los diseños le dan un toque de humor que es muy agradecido.

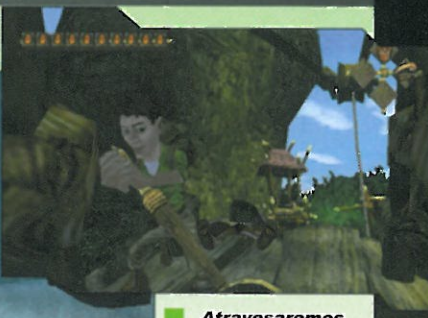
Tarzán). Pero en esta aventura, además de contar con un aspecto gráfico tridimensional notable, también aparecerán nuevos enemigos: como una tribu de antipáticos nativos, cargados de piedras e, incluso, bombas que no dejarán de arrojarlos.

Uno de los aspectos más destacados del juego es que guarda un gran número de similitudes con el juego original, aun tratándose, en este caso, de un juego en 3D con un aspecto gráfico muy bueno. El aspecto del protagonista es de lo más trabajado del juego (está cargado de detalles y cuenta con unas expresiones geniales, todo con un aspecto de caricatura) además de las físicas que presenta la sencilla y adictiva acción (balancearnos en una liana, saltar de plataforma en plataforma, correr, luchar o utilizar decenas de ítems será muy fácil.) El juego mezcla la acción, las platafor-

mas y la resolución de puzzles y nos enfrenta a un buen número de enemigos finales, todo a lo largo de 40 extensos niveles. Cuando vayamos encontrando a los supervivientes del accidente aéreo, estos nos recomendarán con ítems y nuevas habilidades que nos servirán para seguir avanzando en la aventura. Así, utilizaremos hondas y otras armas, antorchas y demás objetos útiles.

Todo ello lo guardaremos en nuestra mochila, junto a la cantimplora de agua que nos permitirá recobrar la energía (hay que acordarse de llenarla regularmente.) Además, el recoger algunos ítems concretos nos dará acceso a unos simpáticos mini-juegos organizados por los nativos.

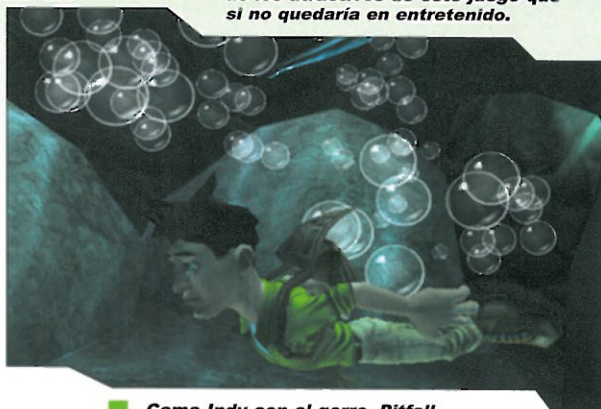
El juego resulta realmente adictivo, sobre todo a los aficionados a este género de acción y plataformas, y derrocha buen humor.



■ Atravesaremos la jungla si conseguimos resolver los numerosos puzzles de palancas.



■ El combate cuerpo a cuerpo es otro de los atractivos de este juego que si no quedaría en entretenido.



■ Como Indy con el gorro, Pitfall Harry no se desprende de la mochila cargada de ítems.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

Muy sencillo de manejar y con muchas posibilidades para hacernos disfrutar de un plataformas frenético varias horas.

7,0

### GRÁFICOS

No es lo mejor que hemos visto, pero nos gusta el divertido diseño y la calidad general es alta. La física del juego está bien resuelta.

7,2

### SONIDO

Banda sonora inspirada en los sonidos de la jungla y unas voces correctas (en inglés.)

6,8

### ADICCIÓN

Es un juego bastante adictivo, aunque puede que al cabo de un tiempo resulte algo repetitivo eliminar a los mismos enemigos y esquivar las mismas trampas.

7,1



El sencillo manejo y todas las sorpresas y habilidades que nos depara nuestro protagonista.



El apartado técnico se queda algo corto los puzzles y plataformas pueden resultar repetitivas.



Lo que recuerda este moderno título al clásico de 1982.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

7,0



**Estrategia por turnos  
que rompe con lo visto  
hasta el momento**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

#### EL JUEGO

precio: 59,99 euros  
género: Estrategia/Lucha  
jugadores: 1-2

#### MÁS OPCIONES

system link: no  
xbox live: no  
banda sonora propia: no

#### LA COMPAÑÍA

desarrolladores: The Collective  
distribuidor: Proein  
más info: [www.lucasarts.com/products/wrath](http://www.lucasarts.com/products/wrath)

## WRATH UNLEASHED

Lucha de titanes

por Jetulio

**L**ucasArts y The Collective, los creadores de Indiana Jones o Buffy, han lanzado al mercado un curioso juego 'de tablero' que mezcla la estrategia de un juego de mesa y la lucha cuerpo a cuerpo. Wrath Unleashed es un juego que se desarrolla sobre unos curiosos tableros de juego, una especie de islas flotantes, donde podemos colocar y mover piezas de nuestro ejército para acabar con las del enemigo. Estos tableros están divididos en casillas hexagonales y estas pueden presentar diferentes

terrenos y orografías. Pero lo más curioso es que, cuando dos piezas enemigas se juntan en la misma casilla, el juego pasa a un modo lucha en 3D y en tiempo real, por lo que pasamos a un juego de lucha convencional, donde tendremos que desplegar nuestros mejores golpes, combos y magias.

El juego mezcla un gran número de antiguas mitologías para presentarnos un mundo fantástico conocido como los Reinos Fragmentados (de ahí que se trate de extra-

ñas islas flotantes en medio del espacio). En este mundo dominado por dioses, semidioses y demás criaturas mágicas hay cuatro facciones que se disputan los dispersos territorios: el Orden Luminoso, el Caos Luminoso, el Orden Oscuro y el Caos Oscuro (y dentro de estos hay reinos del agua, el fuego, el aire y la tierra). Dentro de estas facciones hay todo tipo de criaturas (unicornios, centauros, gigantes, genios, gigantes de fuego, grifos, dragones, golems, enormes arañas, arpias,

**Esta diabólica criatura se encuentra en su terreno predilecto.**



■ Tras una serie de turnos de movimiento, las bestias coinciden en un punto y entran en combate.



■ El diseño es muy original y los personajes únicos y muy respetuosos con las diferentes mitologías a las que se refieren.



■ Las batallas pueden enfrentar hasta a cuatro equipos en el modo multijugador.



■ Cuando entramos en una lucha, nos encontramos con un juego de lucha en 3D demasiado clásico.

hydras, etc.) cada una con su nombre, su rango y sus propias habilidades. Afortunadamente el juego cuenta con un completo nivel de entrenamiento, donde aprenderemos a movernos por el tablero y las nociones básicas de estrategia, magia y combate. Por ejemplo, no todas las criaturas pueden moverse del mismo modo, sino que hay criaturas que pueden avanzar más o menos en un turno, otras pueden tele transportarse a través de espacios vacíos, otras pueden volar por encima de casillas ocupadas por el enemigo, etc. Además, a la hora de entrar en combate, además del nivel y rango de nuestra criatura, también influye el terreno donde se efectuó el combate. Si somos del reino del agua, nos benefician los terrenos marítimos y helados y nos perjudica los terrenos con lava o fuego (hay terrenos neutrales, como los etéreos). En cada tablero hay repartidos varios templos, alcázares y manantiales de maná. Poseer el mayor número de ellos nos asegura maná suficiente para realizar hechizos contra el ejército enemigo (estos hechizos solo pueden hacerlo los dioses, semidioses y adeptos) y nos otorgan pun-

tos (hay en retos multijugador en los que el número de capturas determina el ganador). La parte de estrategia de tablero es realmente interesante y adictiva, ya que cuenta con un gran número de reglas que, una vez asimiladas y dominadas, hace verdaderamente interesante el juego (podemos ver el tablero en tres o dos dimensiones a nuestra voluntad). En el caso de los combates cuerpo a cuerpo en tiempo real, tienen un aspecto gráfico genial y cuenta con unas animaciones espectaculares pero, lógicamente dista mucho de parecerse a Dead or Alive III o juegos similares. Aquí los personajes tienen un muy limitado catálogo de golpes que se reduce a los 4 botones de acción (un golpe básico, uno poderoso, una magia básica y otra poderosa) lo que hace que los combates pierdan un poco de interés. En el juego podemos jugar combates rápidos, utilizando configuraciones aleatorias o configurando nosotros ejércitos, terreno y reglas, o embarcarnos en extensas campañas con un reino concreto. Un interesante modo multijugador permite batallas por turnos con hasta cuatro ejércitos en un mismo tablero.

## El veredicto

### JUGABILIDAD

Realmente es un tipo de juego totalmente nuevo y original y nos ha sorprendido muy gratamente. Necesita entrenamiento, pero luego convence.

8,0

### GRÁFICOS

Hay que alabar el tremendo trabajo de diseño de los personajes de cada orden y el resultado es muy positivo.

7,6

### SONIDO

Una banda sonora original con tintes épicos y orquestales, con muchos coros magníficos, pone los pelos de punta en cada batalla.

8,8

### ADICCIÓN

Si te gusta la estrategia por turnos, aquí tienes una versión avanzadísima del ajedrez con toques mitológicos y mágicos. Engancha.

7,4



Las criaturas, los modos de juego y la dinámica de turnos y tableros. El juego cuenta con subtítulos en castellano.



Los combates en tiempo real no son lo suficientemente variados ni adictivos.



La originalidad del título. No encontrarás un juego igual, de momento.

NOTA  
**XB**  
MAGAZINE

7,4



# REVIEWS

**En ocasiones las grandes licencias dan con malos desarrollos y el resultado suele ser deprimente**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 59,95 euros  
género: Acción/  
jugadores: 1-8

## MÁS OPCIONES

system link: sí  
xbox live: sí  
banda sonora propia: no

## LA COMPAÑÍA

desarrolladores: Cauldron  
distribuidor: TDK  
más info: [www.conangame.com](http://www.conangame.com)

# CONAN

Un "machacabotones" con aspecto de otros tiempos.

por Ozuteki

**U**n mundo de hechizos y magia a veces no es suficiente para enganchar a los jugadores más exigentes. Ni siquiera las hachas, los escudos y la ferocidad de un guerrero como Conan que recorre el mundo Hyborio en busca de la venganza contra aquellos que arrasaron la tierra que vio nacer y crecer a Conan.

Basta con ver las animaciones iniciales para darnos cuenta de que el juego que vamos a tratar de disfrutar cuenta con limitadísimas características téc-

nicas. Desarrolladas con el propio motor gráfico del juego, todas estas escenas cinemáticas sólo cuentan con dos sustentos: el fantástico y agradecido doblaje (que llega a hacerse pesado en algunas fases) y un argumento original que añadiremos a las historias de Conan que ya conocemos.

Si no fuese por esto, el valor del juego sería muy bajo y es que estamos a unas alturas de progreso en los juegos que ver una musculatura tan "cuadrículada" nos resulta casi ofen-

sivo... y eso que no ha empezado el juego. Pero llega la hora de coger el mando con las dos manos y hacernos con el control de la espada del guerrero y lo que nos encontramos es a un personaje que más que andar se desliza por un escenario amplio pero demasiado cerrado... casi podríamos decir que tunelado para que nuestro camino sea más que evidente. Sangre, sangre y sangre es el condimento preferido por la gente de TDK en este título para paliar las carencias técni-

**Esperamos ver mejoría en el segunda parte que ya están desarrollando.**

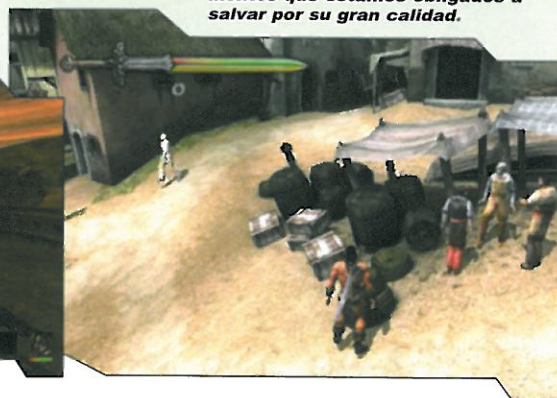




■ Otra licencia mal aprovechada y que, seguro, tendrá buenas ventas.



■ La banda sonora es uno de los elementos que estamos obligados a salvar por su gran calidad.



**Es muy curioso el modo en el que podemos continuar las partidas justo en el sitio donde caímos derrotados si vencemos una pelea en una arena**

■ El modo Live es insuficiente pero le añade atractivo al juego.

cas, sin embargo, se han preocupado de crear efectos especiales como cuando golpeamos con la espada sobre una roca o sobre un árbol y están mal aplicados a los escenarios. Pero, sin duda, lo que definitivamente hace que el juego tenga un "tufillo" a antiguo demasiado potente es la profundidad y la utilización de las texturas... tan pobres y repetitivas que nos recuerdan a juegos de hace varios años.

Hemos dicho que lo que podría salvar a este juego es su historia (para los devotos del héroe), su doblaje e incluso la banda sonora es reseñable... por lo demás, demasiado anticuado. La mecánica del juego se basa en recorrer los pobres escenarios en busca de enemigos humanos o animales y acabar con ellos a golpe de alguna de las numerosas armas que podremos ir encontrando y adquiriendo por el camino. A partir de unos golpes básicos iniciales tendremos que ir aprendiendo y comprando las diferentes combinaciones de botones que harán que los movimientos de Conan vayan aumentando en las peleas con los adversarios. Un sistema de cámaras

que pasa de libre a controlado de forma intermitente, unos efectos especiales mal terminados y peor aplicados,

el uso de la luz inexistente, sombras tan planas que casi podrían ser sólidas completamente... el hecho de

que Conan esté en castellano, y sea una licencia tan llamativa ha

hecho que la segunda

parte del título ya esté en camino sin que sepamos nada acerca del éxito o fracaso de esta primera parte. Lo que sí sabemos es que saliendo

para todas las plataformas, no se aprovechan las cualidades de ninguna de ellas a tope y queda en un juego más en el que no deberíamos perder demasiado tiempo.



## El veredicto

### JUGABILIDAD

Avanzar por el mapa tunelado y sin demasiadas pérdidas se une a golpear con constancia los botones y acumular combos. Demasiado repetitivo al cabo de un tiempo.

6,0

### GRÁFICOS

Modelados muy poco trabajados, texturas pobres y brillantes, poco uso de las luces y las sombras, efectos especiales demasiado a la antigua... nada avala a Conan.

4,0

### SONIDO

El mejor apartado del título. Su doblaje es muy bueno y la banda sonora que se oye de fondo llega a dejarnos muy buen sabor de boca en bastantes tramos del juego.

7,0

### ADICCIÓN

La poca variedad unida a una calidad técnica muy por debajo de la media de los juegos de acción actuales (comparar con Otogi) lo coloca en un tercer plano.

3,0



Un buen doblaje y una buena banda sonora, además de un modo Live que puede servir para arreglar asuntos pendientes.



El extenso apartado técnico en todas sus vertientes deja mucho que desear. Desde el movimiento a los gráficos.



Que TDK ya esté desarrollando la segunda parte del título... esperemos que con mucha mejor fortuna.

NOTA

**XB**  
MAGAZINE

5,0





**El Xbox Cordless Controller de Logitech trabaja en la frecuencia 2,4 Ghz.**

**XB**  
MAGAZINE

LA FICHA

## EL JUEGO

precio: 69,95 euros  
fabricante: Logitech  
distribuidores: Logitech

## MÁS OPCIONES

Tecnología: 2,4 GHz  
Radio de acción: 15 metros  
Vibración: Sí

## LA COMPAÑÍA

baterías: AA (4)  
duración: Hasta 50 horas  
más info: [www.logitech.es](http://www.logitech.es)

# Xbox Cordless Controller

Mismas prestaciones sin incómodos cables.

por Xboxfever

Una de las características que destacamos siempre de los mandos de Xbox es que tienen un cable suficientemente extenso como para llegar a distancias grandes (2 metros). Aún así, el cable puede llegar a representar un problema a la hora de dejar recogido el pad o si impide el paso en determinadas ocasiones.

Hace meses que Logitech lanzó al mercado un mando para Xbox sin cables y ahora tenemos la oportunidad de probarlo en diversas condiciones y, por lo experimentado,

siempre con un resultado muy positivo. El paquete que compramos se compone de dos partes. Por un lado encontramos un dispositivo que enchufaremos a la consola y que servirá como receptor de la señal enviada desde el mando. Dichos dispositivo cuenta con un único botón ("Connect") que sirve para hacer el enlace entre el mando y el receptor de la señal, pero además tiene las dos ranuras de expansión clásicas del mando de Xbox en las que podremos introducir tarjetas de memoria o elementos

como el Voice Communicator de Xbox Live. Por otro lado nos encontramos con el mando propiamente dicho. En cuanto al peso y dimensiones podríamos decir que es similar al Controller S, si bien cuenta con un diseño muy diferente. Las líneas utilizadas para el mando de Logitech son mucho más suaves y curvas con lo que la ergonomía puede que sea mayor, pero también es criticable que existen zonas del mando muy inaccesibles. Estas zonas son, concretamente, los botones Start y Select situados







en la parte superior central, un punto poco accesible con ninguno de los dedos. Del mismo modo es criticable la posición de los botones blanco y negro que quedan un poco distanciados con respecto a su colocación original en el Controller S.

Tanto los botones de acción (A, B, X, Y), como los gatillos siguen siendo analógicos con lo que podremos variar la intensidad de nuestras acciones en los juegos que lo requieran en función de la fuerza que apliquemos sobre los botones o gatillos. En cuanto a los sticks, podemos decir que la suavidad y el recorrido es muy similar a los que encontramos en los mandos oficiales de Xbox con lo que la respuesta encontrada es muy satisfactoria. Los botones propios de los sticks no ofrecen ningún tipo de problema. El pad digital de dirección está adaptado a los gustos de la inmensa mayoría de jugadores que prefieren la

de pad de dirección se convertía en dos y esto en ocasiones puede ser perjudicial. En cualquier caso es cuestión de sensibilidad con los propios dedos. La característica esencial del mando de Logitech y lo que le hace estar por encima del resto es que no cuenta con cables gracias al uso de la frecuencia 2.4 MHz. Para ello tenemos que alimentar el mando con 4 pilas AA de 1,5 voltios que tienen un consumo bastante adecuado. La señal es constante y no parece interferir con la mayor parte de equipos electrónicos que se tienen habitualmente en una casa, si bien las interferencias son posibles como se advierte en la propia caja. Ante las condiciones de las pruebas que hemos hecho, con objetos de por medio, el receptor oculto y con baterías bajas de energía, el mando siempre se ha comportado correctamente y el único fallo que hemos observado es el de una

excesiva sensibilidad, como ya hemos comentado antes.



forma de la cruzeta sobre los dedos que unas formas más redondeadas como el pad que incluía al principio la Xbox con sus controllers originales. La respuesta es positiva aunque sí hemos notado una excesiva sensibilidad en algunas ocasiones con lo que lo que parecía ser un simple golpe



**Un mando inalámbrico robusto y con una respuesta sin interferencias y sincorts.**

## El veredicto

### JUGABILIDAD

La disposición de alguno de los botones y la excesiva sensibilidad son los únicos peros que podemos poner a un mando que responde con perfecta fiabilidad en todo momento.

**8,8**

### GRÁFICOS

Demasiada redondez y demasiadas curvas. En ciertos puntos el mando de Logitech se estira demasiado. Quizá notemos un poco de sobrepeso respecto al mando de Microsoft.

**7,8**

### SONIDO

EL hecho de ser un mando sin cables lo colocan en lo más alto en cuanto a prestaciones. Conserva las que tienen el resto de mandos y no elimina ninguna.

**9,9**

### ADICCIÓN

Aunque su precio es algo más elevado que el de los otros mandos, incluso que los oficiales de Xbox, el hecho de eliminar cables es suficiente motivo para su compra.

**8,0**



No más cables. Una señal constante, potente y que no provoca demasiadas interferencias visibles en otros aparatos.



En ocasiones puede llegar a ser incómodo cogerlo y la textura de su material puede llegar a ser resbaladiza para los más sudorosos.



La modificación de la posición de algunos de los botones que nos puede ocasionar algún que otro despiste.

**NOTA**

**XB**  
MAGAZINE

**8,9**



# **PREMIOS A LOS MEJORES JUEGOS DE 2003**



**VOTA EN LAS WEBS:**

**WWW.ELOTROLADO.NET**

**WWW.XBOXMANIAC.COM**

**Y CONSIGUE UN PACK**

**TOP SPIN + GRABBED BY THE GHOULIES**

**O manda un email con tus ganadores a**

***xbm@mkm-pi.com***



### **Mejor JUEGO del AÑO**

*Top Spin*  
*Star Wars: KOTOR*  
*XIII*  
*Principe de Persia*

### **Mejor FPS**

*XIII*  
*Rainbow Six III*  
*Counter Strike*  
*Return to Castle Wolf.*

### **Mejor LUCHA**

*Tao Feng*  
*Soul Calibur II*  
*Mortal Kombat V*  
*Snk vs Capcom II EO*

### **Mejor CONDUCCION**

*Moto GP 2*  
*Project Gotham Racing 2*  
*Midtown Madness 3*  
*Colin McRae 04*

### **Mejor RPG/AVENTURA**

*Star Wars: KOTOR*  
*Baldur's Gate 2: Dark Alliance*  
*Broken Sword 3*  
*Syberia*

### **Mejor juego de ACCION**

*Otogi*  
*Brute Force*  
*Principe de Persia*  
*GTA: Double Pack*

### **Mejor PLATAFORMAS**

*Sonic Heroes*  
*Grabbed by the Ghoulies*  
*Voodoo Vince*  
*Rayman 3*

### **Mejor DEPORTIVO**

*FIFA 2004*  
*Top Spin*  
*Amped 2*  
*ESPN NBA 2K4*

### **Mejores GRAFICOS**

*Panzer Dragoon Orta*  
*Otogi*  
*Rainbow Six III*  
*Principe de Persia*

### **Mejor ARGUMENTO**

*Enter the Matrix*  
*Panzer Dragoon Orta*  
*XIII*  
*Star Wars: KOTOR*

### **Mejor Banda Sonora Original**

*XIII*  
*Panzer Dragoon Orta*  
*Otogi*  
*Indiana Jones: LTE*

### **Mejor Doblaje**

*XIII*  
*ESDLA: El Retorno del Rey*  
*Principe de Persia*  
*Rainbow Six III*

### **Mejor MULTIPLAYER**

*Top Spin*  
*Crimson Skies*  
*Rainbow Six III*  
*XIII*

### **Mejor MULTIPLAYER LIVE**

*Rainbow Six III*  
*Top Spin*  
*Return to Castle of Wolf.*  
*Project Gotham Racing 2*

### **Mejor DISTRIBUIDORA**

*Proein*  
*Electronic Arts*  
*Ubi Soft*  
*Microsoft*

### **Mejor DESARROLLADORA**

*Ubi Soft*  
*LucasArts*  
*Microsoft*  
*Bioware*



**SUSCRIBETE A XB MAGAZINE  
Y AHORRATE UN 20%**



**11 números  
por 45 euros**

Nombre \_\_\_\_\_ Apellidos \_\_\_\_\_ CIF \_\_\_\_\_

Dirección \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_

Localidad \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Forma de Pago:

 Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_ Localidad \_\_\_\_\_

### Datos Bancarios

(Sírvese rellenar todas las casillas)

Nº 

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Clave del banco                      Agencia                      DC                      nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

\_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 200

(Población) (Fecha) (Mes)

(Firma del titular)



¿Qué vas a hacer con el tiempo que empleabas en leer correo basura?



Sólo el correo **Yahoo!**, además de ofrecerte **6 megas de capacidad**, incorpora lo último en tecnología antispamming: los nuevos **filtros Spam Guard**, que te protegen de los indeseables correos basura.

**¿Todavía no tienes un correo inteligente?**



**@yahoo.es**

**YAHOO!**  
**Correo**  
correo.yahoo.es



# COMUNIDAD

## IMAGEN DEL MES



Comunidad Xbox  
XB MAGAZINE  
dudas y sugerencias

Una de las cabinas de Tekki Taisen ocupada por las especialmente escogidas azafatas de Microsoft en sus eventos de Japón. Sillón, bien; mandos, un poco altos; pantalla, demasiado pequeña.

## DIRECTORIO DE TIENDAS

**DIGITAL**  
Videojuegos  
*Dreams*

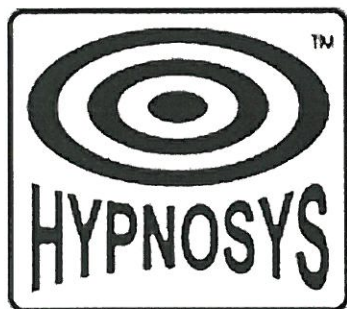
Especialistas en juegos y accesorios de importación

C/Reina Constanza Nº 26  
Local 9 07006 Palma  
tel: 971 770 613

**FOREVER  
GAMES**

**ALDAYA - VALENCIA**

**TELF. 961517176**



[www.hypnosys.info](http://www.hypnosys.info)

**RMV**  
DISTRIBUCIONES

Venta al por mayor de Videojuegos a nivel nacional

C/ Sigfrido 33-35 P.I. Alameda 29006 Málaga

Tfno: 952 36 32 37



PlayStation.2

PSone

XBOX



GAME BOY ADVANCE SP.

GAME BOY COLOR



# Las mejores cámaras digitales del mercado ¡Ya en tu kiosko!



## ¡¡PIDE TU EJEMPLAR!!



m k m  
PUBLICACIONES

MKM Publicaciones  
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB  
28660 Boadilla del Monte. Madrid  
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53  
Fax 91 633 25 64  
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
TELÉFONO: \_\_\_\_\_  
E-MAIL: \_\_\_\_\_





## Y no será compatible



**C**omo podía preverse desde hace algún tiempo con toda la información que se desprendía sobre Xbox 2, la compatibilidad entre los juegos de Xbox y la consola Xbox 2 definitivamente no existirá. Es decir, sabemos que la tecnología será mucho más avanzada. Sabemos también que la colaboración con otras empresas como Ati (en el lugar de Nvidia) en el procesador gráfico han resultado determinantes a la hora de decidir qué hacer con este tema... pero ¿qué hacemos con los cantos verdes?

Eso de coleccionar está bien. Está bien cuando hablamos de sellos, monedas, mariposas,... pero si hablamos de consolas y sus juegos, hablamos de volúmenes demasiado grandes. Para empezar la Xbox original perdería su sitio a favor del nuevo dispositivo...

¿dónde la meto? Pero y ¿qué hago con todos los juegos a los que rara vez volveré a jugar ya que al guardar la consola se dará (esto suele ocurrir) un golpe y la lente ya no reconocerá ningún DVD?

Sí, se trata de un escenario demasiado dramático y seguro que no todo el mundo llorará por tener que deshacerse de una consola que empezó valiendo casi 500 euros y unos cuantos DVDs de a 60 euros por pieza.

De hecho existe otra posibilidad, la del nuevo. El usuario de Xbox 2 que conoce la consola por primera vez y se entusiasma con sus juegos. Entonces empieza a investigar sobre los "clásicos" de la consola. Ese primer Halo, el mítico Project Gotham Racing, Splinter Cell... juegos que barrieron en su

momento y que para entonces sólo serán grandes piezas de colección. Pues ese usuario se tendrá que conformar con bajarse algún video de internet. Con un poco de "suerte", los hackers ya habrán creado un emulador de la primera Xbox y las compilaciones de juegos se descargarán del programa P2P de moda como churros... ¡quién sabe lo que puede pasar de aquí a tres añitos! Luego está la visión positiva del tema. Es decir, los que opinan que no está tan mal que no sea compatible la Xbox 2 con los juegos de la Xbox original. Su opinión es que los juegos también envejecen y a lo que debemos jugar es a lo último, a los juegos que de verdad aprovechan todas las cualidades de la consola. Para jugar a clásicos ya están las Atari.



# Si quieres encontrar una profesión con mucho futuro... ¡Mira cuántas pistas!

**A** veces, las oportunidades las tienes delante de tus ojos, pero no acabas de verlas.  
Hoy queremos que te fijas en una de ellas: 35% de las familias españolas tienen un animal de compañía. Y la tendencia es al alza.

Todos los estudios demuestran que, el cariño a los animales es una de las mayores necesidades del ser humano. Los dueños de mascotas cada día se preocupan más por proporcionarles una asistencia veterinaria especializada, una mejor nutrición, higiene, estética...

## ¿Qué indican estos hechos?

Que nos encontramos ante un mercado laboral que se amplía de forma imparable.

Sin embargo, la demanda de profesionales no está cubierta. ¡Ahí es donde intervienes tú!

Sólo tienes que aprovechar la ocasión y seguir cualquiera de los Planes de Formación que CCC ofrece en este área. Están dirigidos por especialistas y te aseguran un aprendizaje práctico y ameno.

**CCC**  
64 años de garantías

## Profesiones Relacionadas con el Cuidado de los Animales



### Aux. de Clínica Veterinaria

Para trabajar en clínicas veterinarias, como encargado de una tienda de animales, en zoológicos... La necesidad de auxiliares de clínica veterinaria es muy grande. Sólo necesitas un requisito: amar a los animales.

### Adiestramiento Canino

Aprenderás todo lo necesario para saber adiestrar perros y ejercer esta fascinante profesión. Una labor cada vez más solicitada por particulares, centros de asistencia en emergencias y empresas de seguridad.

### Aux. Clínico Ecuestre

Una formación completa sobre el mundo del caballo que está creciendo enormemente gracias a las nuevas actividades de ocio, hípicas, turismo rural, senderismo... ¡Hay escasez de profesionales en este campo!

### Ayudante Técnico Veterinario

¡Las peluquerías caninas tardan entre 8 y 10 días en atender a un cliente! Faltan profesionales. Al acabar, podrás instalar tu propia peluquería o trabajar en una clínica veterinaria.

### Psicología Canina y Felina

Dominarás todas las técnicas relacionadas con la conducta de perros y gatos, y a elaborar diagnósticos sobre su comportamiento... ¡Cada día se necesitan más profesionales en este campo!

### Aux. Veterinario de Granja

Proporciona los conocimientos necesarios para auxiliar al veterinario con los animales de granja. Aprenderás técnicas de nutrición, a gestionar recursos... ¡Todo lo que requiere un profesional en este tipo de explotaciones!

### Peluquería Canina

Te especializarás en el área de enfermería veterinaria y obtendrás la capacitación necesaria para asumir responsabilidades en clínicas veterinarias, asistiendo en sus intervenciones a los veterinarios.

### Master en Animales de compañía

Para especializarte en Peluquería Canina, Adiestramiento Canino, Psicología Canina y Felina, como Auxiliar Clínico Ecuestre. ¡Tendrás un enorme futuro profesional por delante!

## Otros Planes de Formación de CCC

- Graduado E.S.O.
- Decoración y Manualidades
- Guitarra
- Peluquería y Esteticista
- Enfermería
- Instalador Electricista
- Fontanería
- Fotografía
- Dominio y Práctica del PC
- Título Oficial de Prevención de Riesgos Laborales

Y otros cursos CCC, hasta más de 100 Planes de Formación.  
**Infórmate. 902 20 21 22**

Infórmate sin compromiso

**902 20 21 22**

[www.cursosccc.com](http://www.cursosccc.com)



Con la información del Curso recibirás también el libro "Guía práctica para encontrar un empleo (y de paso, un proyecto de vida)"

**✓ Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de:**

Nombre \_\_\_\_\_

Apellidos \_\_\_\_\_

Domicilio \_\_\_\_\_

Bloque \_\_\_\_\_ N.º \_\_\_\_\_ Piso \_\_\_\_\_ Prta. \_\_\_\_\_

Población \_\_\_\_\_

Provincia \_\_\_\_\_

Cód. Postal \_\_\_\_\_ Teléfono \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

D. N. I. (opcional) \_\_\_\_\_

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla ☐ (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).

- CCC fue autorizado por Educación.
- Acreditado por el INEM.
- Miembro de ANCED.
- (Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)
- Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 1722 · 28080 MADRID, ESPAÑA  
o lláma al 902 20 21 22 indicando la siguiente referencia:

RYI



# Ábrete paso hasta el número 1.



Microsoft  
game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.

## TOP SPIN™



it's good to play together

[xbox.com/topspin](http://xbox.com/topspin)

©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.